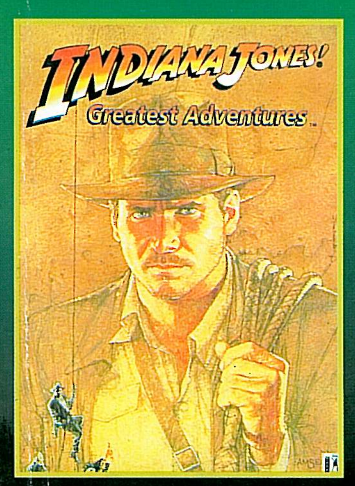
Nº 24
350 ptas.

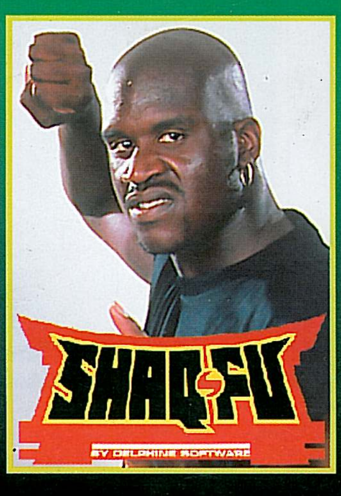
OK SUPER CONSOLAS

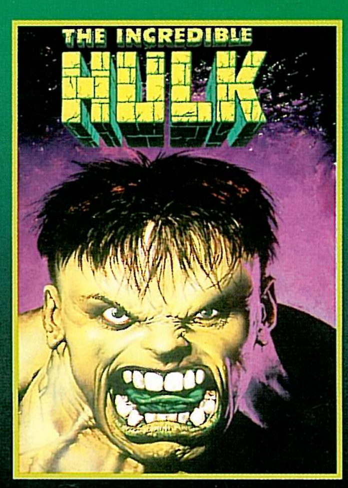
MP MULTIPRESS

MICKEY MANIA
EL REY RATON

LOS MEJORES ESTRENOS PARA TU CONSOLA



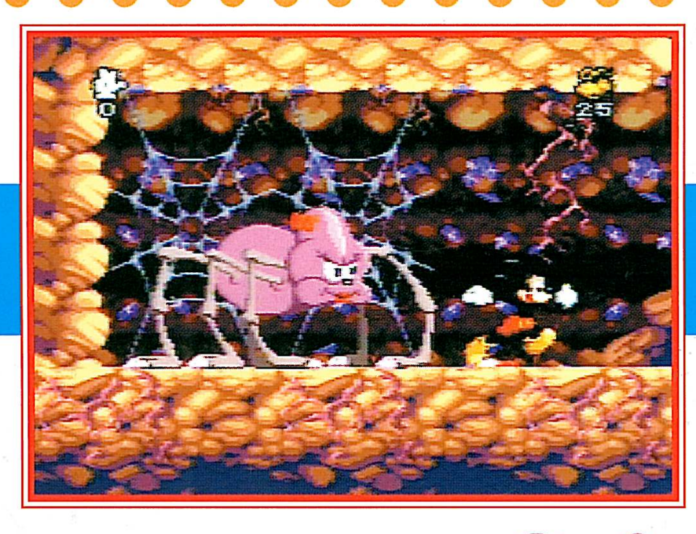






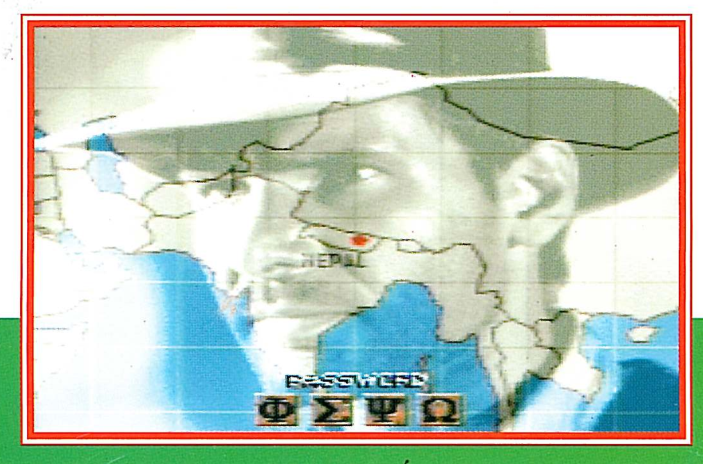
OK SUPER CONSOLAS

SUMARIO



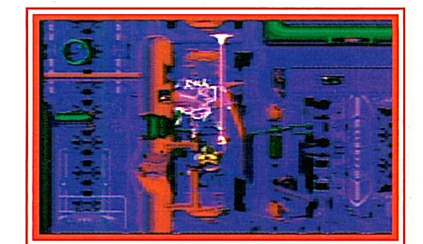
16 Ayuda al ratón Mickey a desenvolverse con éxito en una aventura que le llevará a través de su propia historia de dibujos animados.

MICKEY MANIA



20 Con el látigo en ristre llega el más carismático de los aventureros, para hacernos partícipes de los momentos más apasionantes de sus tres películas. ¿Te atreves a encarar este reto?

INDIANA JONES GREATEST ADVENTURES

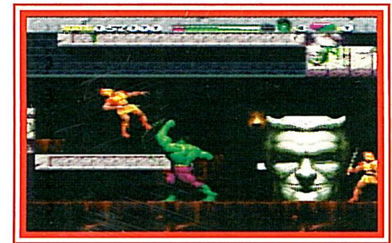


Tu raza se encuentra en peligro, y tu eres el único capaz de detener esta masacre. El futuro está en tus manos.

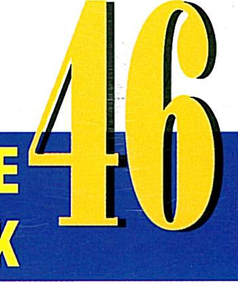


26

GENERATION LOST



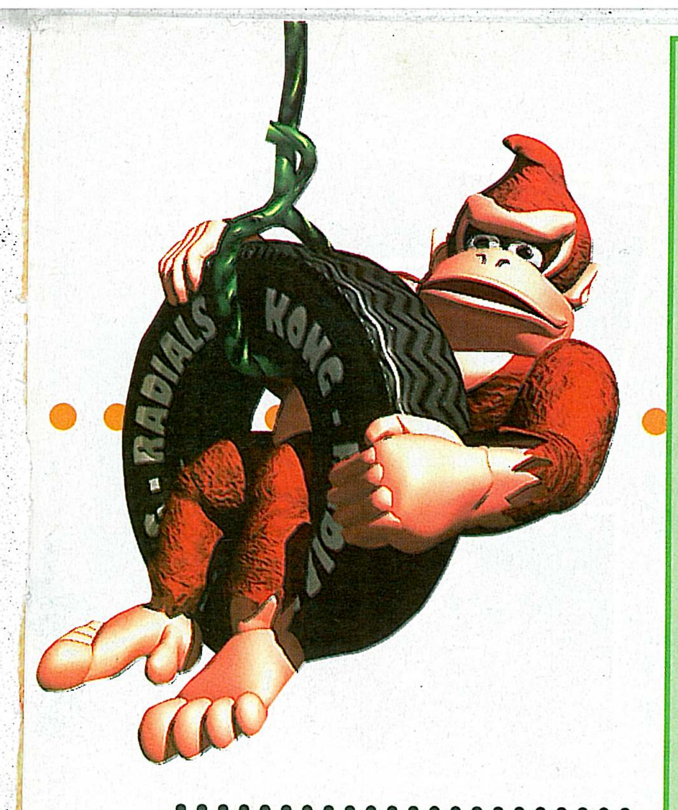
La montaña de músculos de color esmeralda irrumpe en la Super Nintendo, para hacerla temblar con sus golpes. demoledores.



46

THE INCREDIBLE HULK





SECCIONES

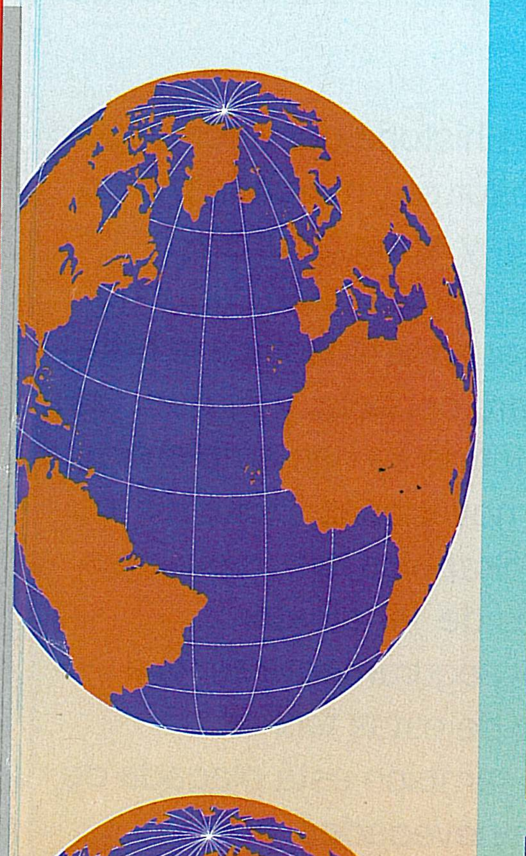
SUPERNEWS	4
PREVIEWS	8
PASARELAS	16
MERCADILLO	92
SUPER TRUCOS	94
LA TIERRA DE LAS CONSOLAS	96

Una nueva etapa en la historia del videojuego se cierne sobre todos nosotros., marcada por un título en particular, «Donkey Kong Country». Innovador en todos los aspectos, este cartucho supone un cambio radical en la filosofía a la hora de crear un programa para consola, y es que, para realizar esta joya de Nintendo se han empleado todas las técnicas más novedosas, incluídos los ordenadores de Silicon Graphics Inc., creadores de los efectos especiales de Terminator 2. «Donkey Kong Country» seguramente se va a convertir en el bombazo de estas fechas.
Pero este mes la revista también está plagada de buenas y sorprendentes novedades, como «Mickeymania», que recorre la historia íntegra del ratón más famoso de Disney, al igual que «Indiana Jones», que recopila los mejores momentos de los tres filmes de George Lucas, basados en este original arqueólogo.
Los héroes del comic también están de enhorabuena, pues «The Incredible Hulk», y «The Shadow», son otros de los cartuchos de reciente salida al mercado.Otro videojuego que merece mención especial es «Zero Tolerance», de Mega Drive, que te va a hacer vivir una auténtica aventura en tres dimensiones.¿A qué esperas para adentrarte en nuestras páginas?

Director: Jose Emilio Barbero
Redactores: Carlos F. Mateos, Enrique Maldonado, Antonio Greppi
Colaboradores: Mr Lynch, Marcelo Amuchástegui, El Chip Anónimo
Diseño: Luis de Miguel, Estudio
Jefe de Publicidad: Esther Lobo
Fotografía: Eduardo Urech
Publicidad y redacción:
Pza. República del Ecuador, 2, 1º B
28016 Madrid
Teléf.: 457 53 02/5203/5608
Fax: 457 93 12

Es una publicación de MP MULTIPRESS
Director Editor: Julio Goñi
Director Gerente: Francisco Gálvez
Director de publicaciones: Saúl Braceras
Director de producción: Julio Rodríguez
Administración y suscripciones: Tel: 457 93 29
Fax: 458 18 76
Preimpresión: Lumimar
Imprime Gráficas Estella S.A.
Depósito legal: M-38.555-1992
Printed in Spain XI 94

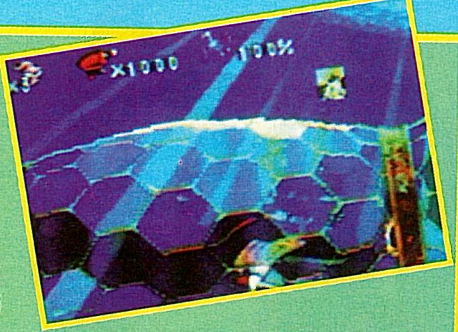
Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60
Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe Interior: DGP
Distribución en Chile: El Molino.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.)
Pasaje Sudamérica, 1532, Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta y Melilla: 350 Ptas.



EARTHWORM JIM

● (SUPER NINTENDO - VIRGIN)

Un nuevo héroe asoma por el horizonte del mundo de las videoconsolas. De nombre Jim, este gusano terrícola debe enfrentarse a los alienígenas más extraños del universo. Os aseguro que nos encontramos ante uno de los mejores juegos para Super Nintendo (con el permiso de Donkey Kong Country), ya que sus excelentes gráficos y su sonido son de una calidad asombrosa. Se prevee también una versión para Mega Drive.







LUNAR, THE SILVER STAR 2

● (MEGA CD - GAME ARTS)

A pesar de que se anunció la llegada a nuestro país de la gran primera parte de esta saga de rol, ésta no logro traspasar nuestras fronteras. Esperamos que la segunda parte, cinco veces más larga que la primera, logre llegar hasta los usuarios españoles del Mega CD.









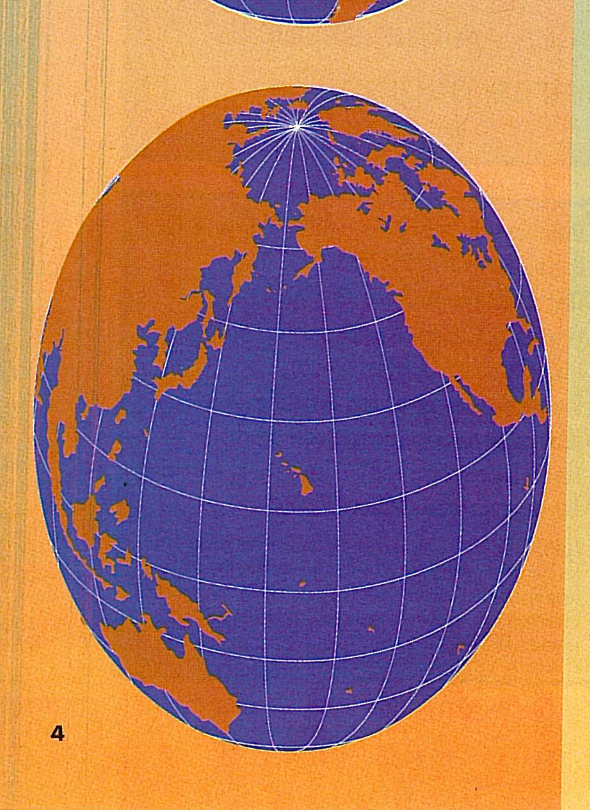
SHIEN, THE BLADE CHASER

● (SUPER NINTENDO - DYNAMIC)



Si os menciono a Go Nagai, a muchos de vosotros os sonará a chino, pero si digo Mazinger Z todos pensaréis en el gigantesco robot. Go Nagai es el creador de tal ingenio mecánico, y ahora ha empezado en el mundo de los videojuegos con muy buen pie. En el juego, Shien es un ninja que debe recorrer el tiempo enfrentándose a los enemigos más misteriosos para recuperar a su novia.

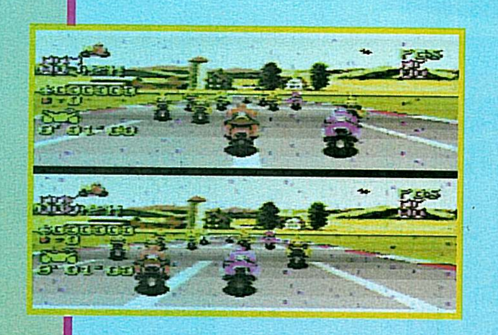




FULL THROTTLE

● (SUPER NINTENDO - GAMETEK)

Los amantes de los videojuegos de carreras de motos están de suerte, ya que este nuevo simulador combina el motociclismo tradicional con las veraniegas motos de agua. Con una vista trasera muy bien realizada, promete ser uno de los simuladores de conducción actuales más completo y divertido.



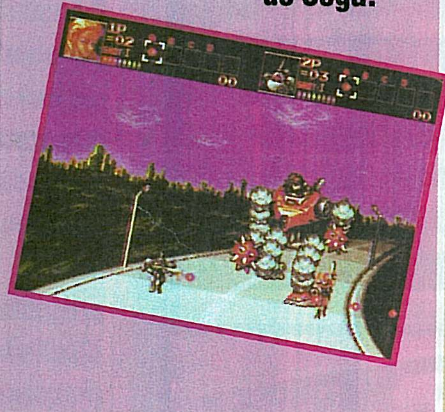


PROBOTECTOR MEGA DRIVE

● (MEGA DRIVE - KONAMI)



Más conocido en Estados Unidos por el nombre de Contra, Hard Corps, esta es la versión Mega Drive del excelente juego que deleitó a los usuarios de la Super hace casí tres años. Konami sigue superándose en la 16 bits de Sega.

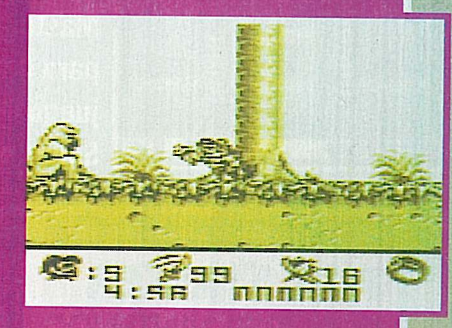


TARZAN

● (GAME BOY - GAMETEK)

Jhonny Weismuller estaría encantado con el juego que se ha marcado Gametek para la Game Boy. En el se recorren parte de las aventuras del inolvidable mono blanco que tantas veces hemos visto en el cine o en la televisión. El superhéroe más salvaje está a punto de llegar a nuestras fronteras para mostrarnos los peligros y maravillas de la jungla que es su hogar.





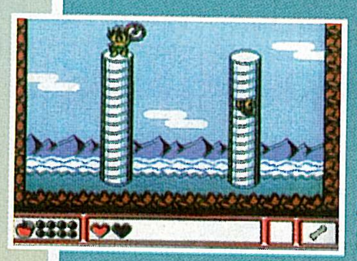
WORLD HEROES 2
● (SUPER NINTENDO - TAKARA)





Nueva conversión de uno de los cartuchos de lucha más divertidos de la Neo Geo. Con 24 megabits, parece ser que los señores de Takara van aprendiendo poquito a poco a realizar mejores conversiones.

ADVENTURE ISLAND IV
● (NINTENDO - HUDSON SOFT)



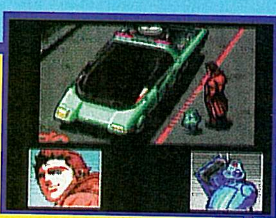
Nuestra vieja y querida NES sigue dando todavía mucho juego, y en Japón siguen apareciendo algunos títulos de vez en cuando. Este Adventure Island IV es la última aparición (por el momento...) de Master Higgins, aunque se espera para dentro de poco un nuevo juego para Game Boy y otro para Super Nintendo.

FIRE STRIKER
● (SUPER NINTENDO - DTMC)



Aunque por desgracia no ha aparecido un juego tan divertido como Arkanoid en Super Nintendo, en otros países disponen de sucedaneos como este Fire Striker. En él, tenemos la posibilidad de controlar a cuatro guerreros que deben ayudarse de una bola mágica para derrotar a sus rivales.

SNATCHER
● (MEGA CD - KONAMI)



Muchos de vosotros no sabréis que el titulo que ahora nos ocupa, apareció en la Turbo Duo hace ya unos añitos de la mano de Konami. Ahora, aparece en Estados Unidos, en Mega CD, uno de los mejores juegos de la casa japonesa, ambientado en un futuro próximo, donde un detective debe resolver una serie de miestriosos crímenes.



PAPUWAKU THE SOUTHERNER
● (SUPER NINTENDO - ENIX)



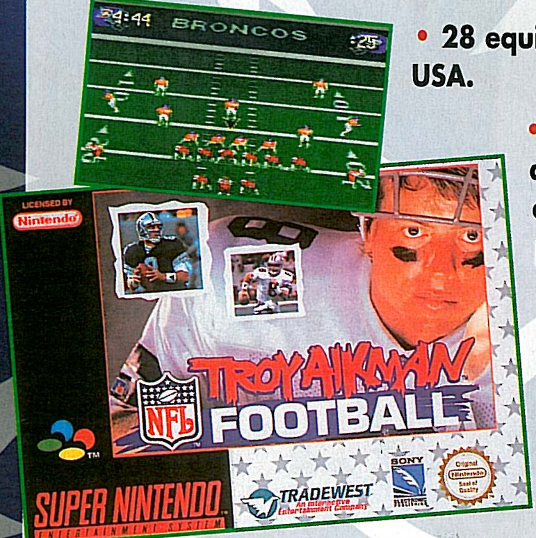
En nuestro afán por enseñaros las novedades más raras del mercado internacional, os presentamos este Papuwaku, diseñado por una de las mejores casas programadoras de Japon, Enix, la cual nunca ha sido distribuida en nuestro país.
En Papuwaku encontraremos toda la mitología japonesa y algunos de los personajes más raros de la historia del videojuego. Por supuesto, esta basado en un manga muy conocido en la tierra del sol naciente.



LOS DEPORTES DE MÁS ÉXITO EN USA

TROY AIKMAN FOOTBALL

¡Toda la acción del football americano!



- 28 equipos de la liga USA.
- Gran variedad de jugadas estratégicas que puedes diseñar tu mismo.
- Con el libro de jugadas de Troy Aikman.
- Tres niveles de dificultad.

Sistema Megadrive: a partir de Noviembre
Sistema Supernintendo: a partir de Octubre

ESPN - BASEBALL TONIGHT

¡El mejor simulador de Baseball disponible!

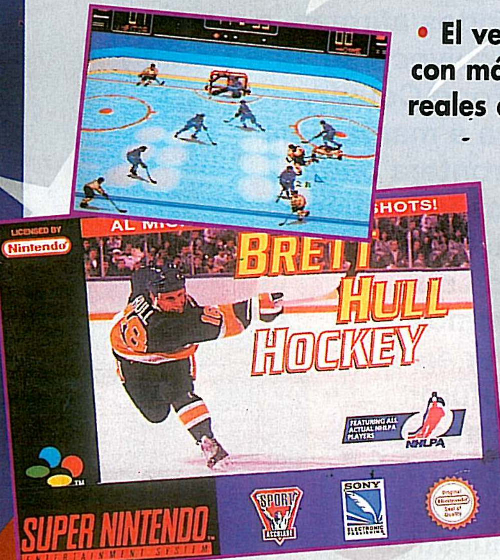
- 28 equipos.
- 15.000 imágenes de jugadas digitalizadas, con realismo a tope.
- Perspectivas con cámaras de televisión.
- Con comentarios de la cadena ESPN, nº 1 en Deportes en USA.



Sistema Supernintendo: ya a la venta
Sistema Mega CD: a partir de Diciembre

BRETT HULL HOCKEY

¡Hockey trepidante!



- El verdadero Brett Hull con más de 600 jugadas reales de la NHLPA.
- Equipos personalizados.
- Opción 4 jugadores.
- Comentado por el mayor experto en Hockey.
- El video juego de Hockey más divertido.

Sistema Supernintendo: a partir de Octubre

BEASTBALL

¡El deporte del siglo XXI!

- Equipos de híbridos humanoides en un partido sin reglas ni límites.
- Gran variedad de ataques especiales.
- Bombas inteligentes, congeladores de enemigos y pelota con patas.
- Un juego BESTIAL.



Sistema Supernintendo: a partir de Noviembre

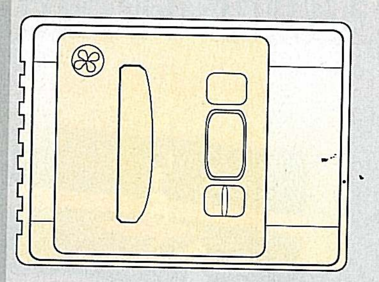


¡¡Llévate a casa tu deporte favorito!!

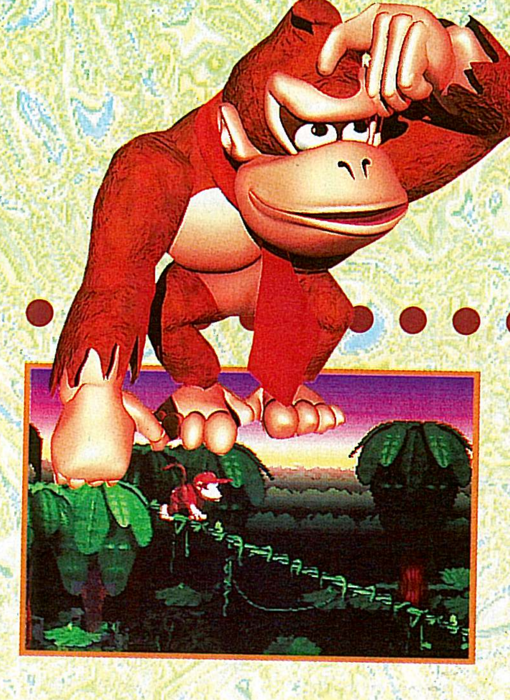
Y DISFRUTA A TOPE

PREVIEW

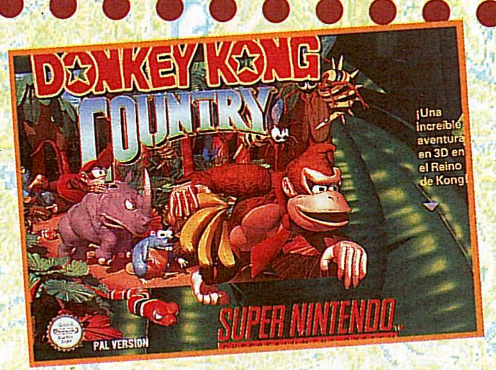
SUPER NINTENDO



Preview:
DONKEY KONG COUNTRY
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: NINTENDO
Distribuidor: NINTENDO
Nº Jugadores: 1



DONKEY



VIRTUALM

Hace más o menos cinco meses, en el último certamen de hardware y software lúdico celebrado en Chicago, el C.E.S., tuvo lugar lo que podríamos denominar como la revolución de las videoconsolas. Un cartucho realmente novedoso realizado conjuntamente por Nintendo y Silicon Graphics Inc., había dado a luz, sorprendiendo a todo el que pasaba por allí.

Donkey Kong Country es el nombre de esa maravilla que en pocos días se ganó la admiración de todo el público que pasó por la feria. No solo por la exhorbitante cifra de 32 megabits, sino también por la belleza de sus gráficos, realizados en tres dimensiones, con una técnica de renderizado, sólo posible con los potentísimos ordenadores de Silicon Graphics, lo cual se nota en el resultado.

Antes de la programación, Donkey Kong Country ha sufrido un laborioso proceso de diseño, a nivel de dibujo y sonoro. Expertos dibujantes han creado paso a paso todos los movimientos de cada uno de los personajes que dan vida al cartucho.

ENTRAMOS EN EL FUTURO

Todos afirman, sin temor a equivocarse, que Donkey Kong Country va a marcar una frontera entre los videojuegos actuales, y los que vamos a ver en un futuro cercano. Dentro de poco nuestros ojos van



KONG COUNTRY

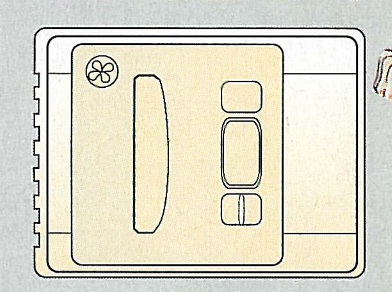
ENTE PERFECTO

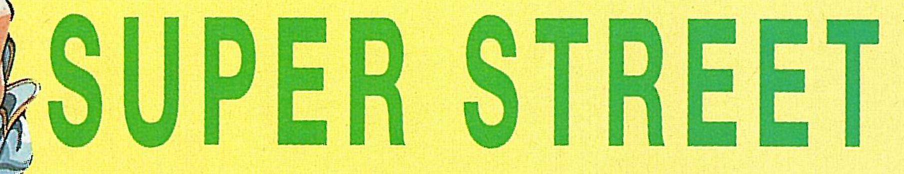
a soltar chiribitas, cuando podamos disfrutar de la acción del juego en directo. Pero hasta entonces tenemos que conformarnos con estas pantallas con las que ya se nos cae la baba.

CARLOS F. MATEOS

NO ES CD ROM

SUPER NINTENDO





LOS NUEVO

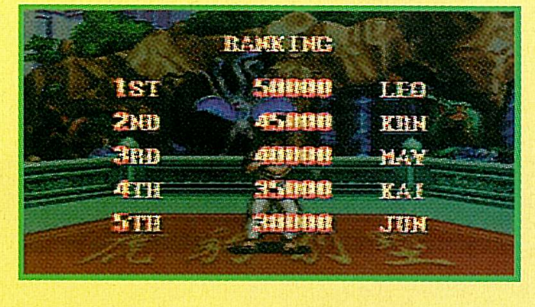
Preview:	SUPER STREET FIGHTER II
Consola:	NINTENDO
Compañía:	CAPCOM
Distribuidor:	NINTENDO
Nº Jugadores:	1 A 8

Street Fighter II es el clásico por excelencia de los juegos de un género tan utilizado como es el de la lucha uno contra uno. Super Street Fighter II ofrece inportantes mejoras respecto a sus predecesores.

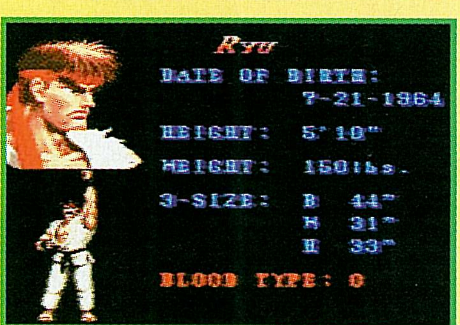


A pesar del retraso con que llega respecto a la versión de Mega Drive, por fin podremos disfrutar de Super Street Fighter II para Super Nintendo en estas navidades. A primera vista las novedades más importantes son la inclusión de los cuatro nuevos luchadores (la inglesita Cammy, el indio americano T.Hawk, el jamaicano Dee Jay, y proveniente de Hong Kong, Fei Long), y que gráficamente se han redibujado todos los escenarios y personajes, sobre todo las caras de los mismos. Además se han incorporado tres velocidades y cinco diferentes modos de juego: **Súper**, como el de la máquina recreativa de la calle; **Tournament**, donde ocho jugadores pueden enfrentarse entre sí; **Versus**, el de dos jugadores con estadísticas; **Time Challenge**, donde obtendremos la victoria por tiempo; y **Group**, donde escogeremos a un grupo de luchadores para enfrentarnos al de otro jugador.

En resumen, variedad y







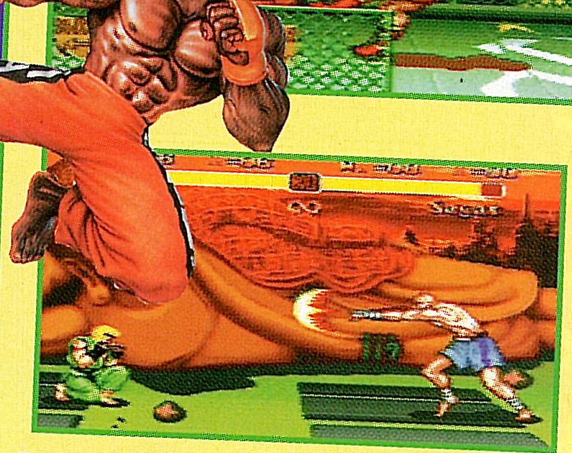


SUPER STREET FIGHTER II

FIGHTER II

diversión para mucho tiempo.
El cartucho cuenta con 32 megabits de memoria RAM, es decir, se ha duplicado respecto a la entrega original para Super Nintendo, aprovechando al máximo





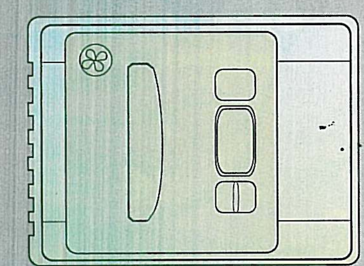
OS LUCHADORES

todos ellos. Se han rediseñado muchos aspectos y el sonido ha sido mejorado al máximo, tanto en las melodías como en las digitalizaciones. A diferencia de la versión Turbo, se han añadido muchísimos más detalles al original, dotando al cartucho de una nueva vida, siendo sin duda esta la mejor entrega.

ANTONIO GREPPI

NI UN ACCESORIO PARA 32 BITS

SUPER NINTENDO



Preview:
SECRET OF MANA
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: SQUARESOFT
Distribuidor: NINTENDO
Nº Jugadores: 1 a 3





LA ESPADA

En el transcurso de los tiempos, desde la creación de nuestro planeta, hasta el presente, muchas armas han sido reconocidas como verdaderas leyendas. Excalibur, Tizona, y muchas más, han hecho historia junto con sus dueños, pero detrás de todo esto se encontraba el arma que prestaba poder a todas las demás, y que nadie reconoció como tal: La Espada del Maná.



Un día cualquiera en que unos amigos jugaban juntos a las afueras de Potos, su villa natal, ocurrió un hecho que iba a variar el destino de todo el planeta.
Durante una pelea simulada sobre un resbaladizo tronco, situado en el borde de una catarata, uno de los chicos dió un traspié, sufriendo una fatal caída sobre el río que cruzaba aquella zona. De camino a su aldea, descubrió una oxidada, pero impresionante espada, clavada en una piedra. Sin pensárselo dos veces la sacó de su lugar de reposo, provocando la liberación del Mal preso allí, y en consecuencia, el caos.
A partir de ese momento, sería el encargado de devolver la paz a un mundo ahora en peligro.



MULTITAP AVENTURERO

Una nueva aventura con gráficos nipones está a punto de arrivar en nuestras fronteras. Con una pequeña dosis de rol, y una mayor cantidad de arcade, Secret of Maná tiene todas las cartas para convertirse en el "boom" de fechas venideras. Otra novedad que ofrece este cartucho es la posibilidad de conectar el Super Multitap, con lo que podrás divertirte junto a dos amigos tuyos. Una divertidísima aventura que dentro de muy poco podremos disfrutar en su totalidad.



CARLOS F. MATEOS

LOS TRES COMPAÑEROS

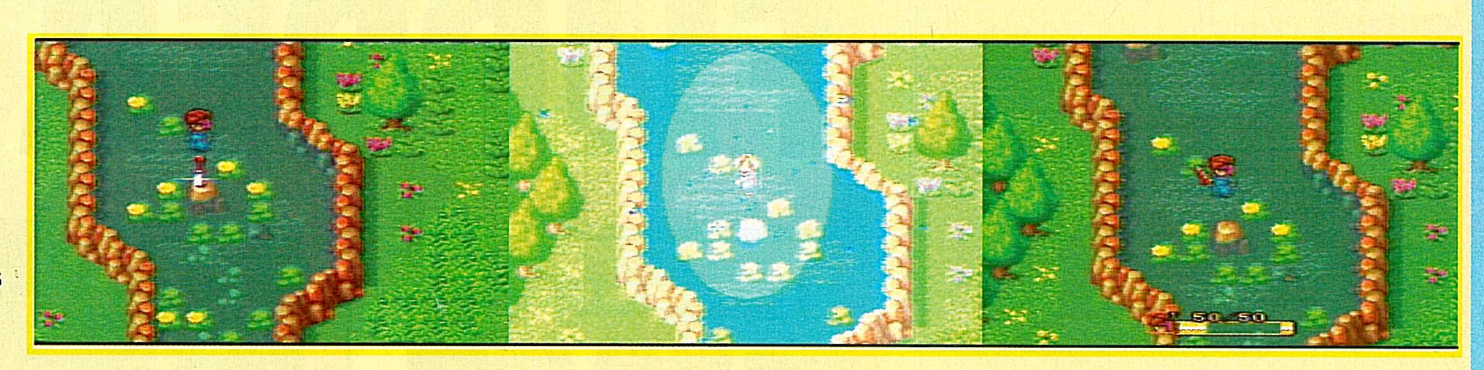
Estos van a ser los tres protagonistas de la historia. En el modo de un jugador puedes controlar a quien prefieras, mientras que con el Super Multitap jugarás con los tres a la vez, si dos compañeros tuyos te acompañan en el juego.



SECRET OF MANA

A LEGENDARIA

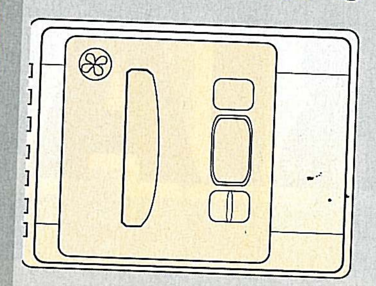
LA ESPADA DE MANA



Esta poderosa arma tiene la capacidad de transformarse en otras, simplemente utilizando unas orbes ocultas por todo el planeta. Va a ser tu única aliada en toda la aventura, así que será mejor que la cojas mucho aprecio.

PREVIEW

SUPER NINTENDO



Preview:
SUPER PINBALL
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía:
MELDAC/KAZE
Nº Jugadores: 1 a 4

SUPER PINBALL

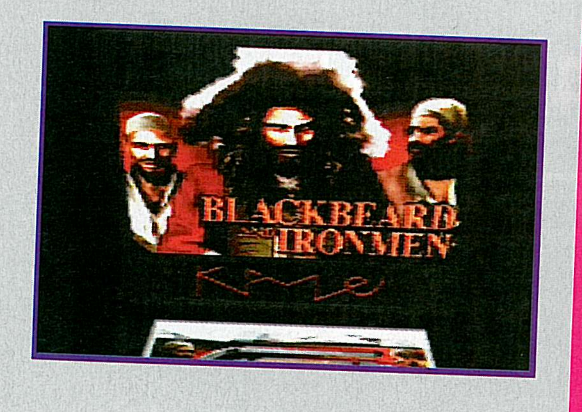
A TODO FLIPPER

Aunque los juegos tipo pinball no se prodigan demasiado en la Super Nintendo, aquí tenemos un buen ejemplo. Super Pinball reune todos los elementos característicos de este tipo de juegos.



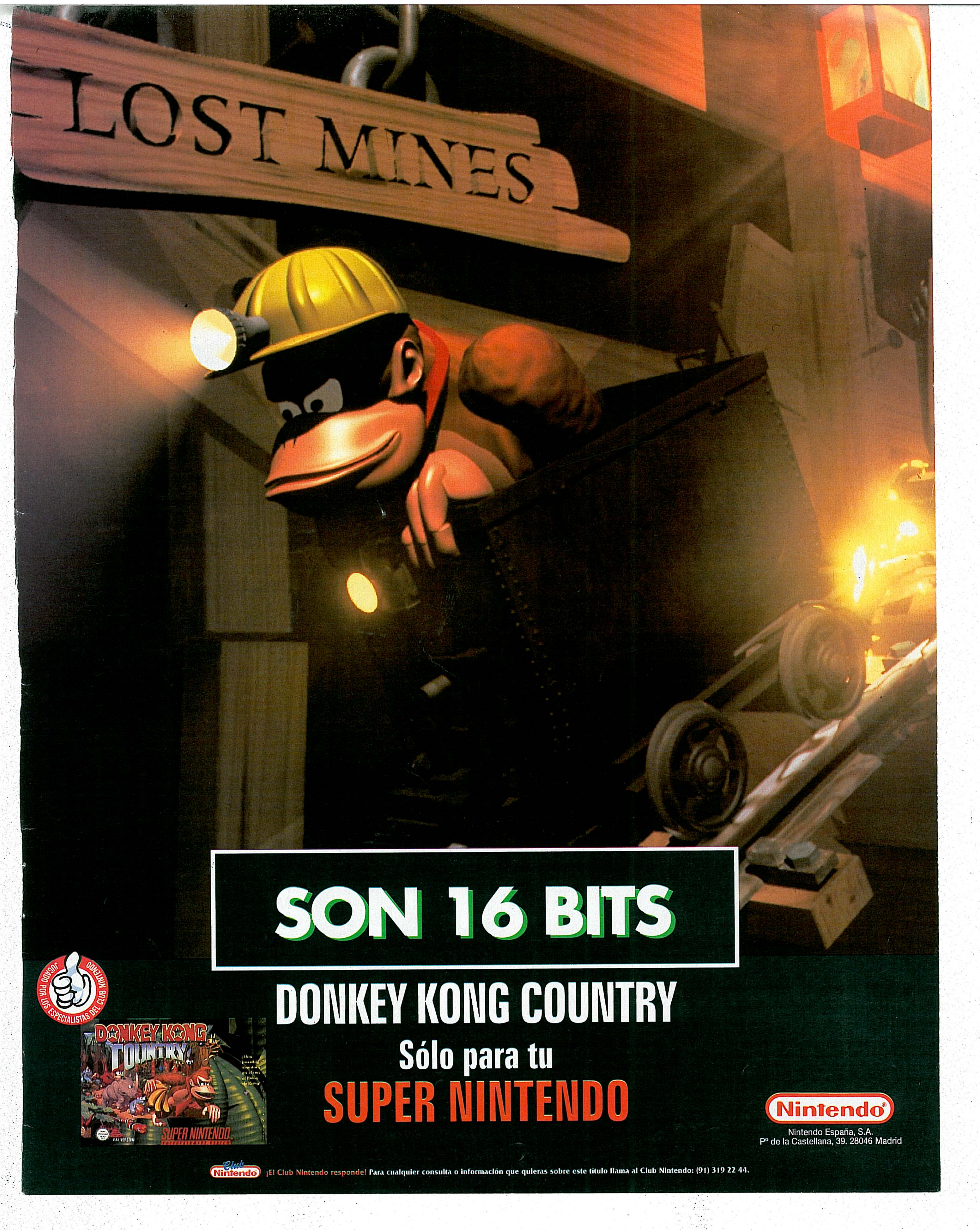
Super Pinball nos ofrece la posibilidad de recrear un máquina de flipper (las palancas que golpean la bola). Existen dos modos de juego. El primero de ellos permite que cuatro posibles jugadores se enfrenten entre sí para conseguir el mayor número de puntos sobre tres diferentes tableros. Rádicalmente diferente, el modo "Conquest" nos enfrenta a los retos que nos propone la consola sobre los diferentes tableros para alcanzar las puertas prohibidas que nos conducen al siguiente campo de juego y nos dará alguna sorpresa. Tanto en el apartado gráfico como en el sonoro, destacar su buen diseño, sobre todo el de los marcadores electrónicos que son como los de las máquinas de verdad. Dentro de poco en vuestra Super.

ANTONIO GREPPI







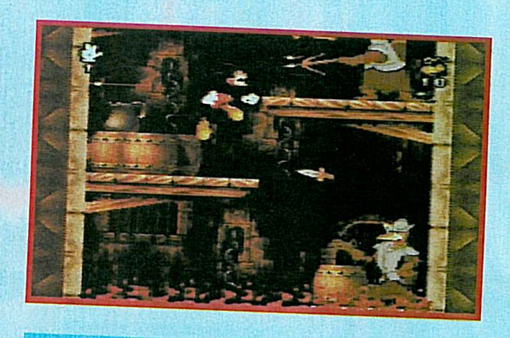


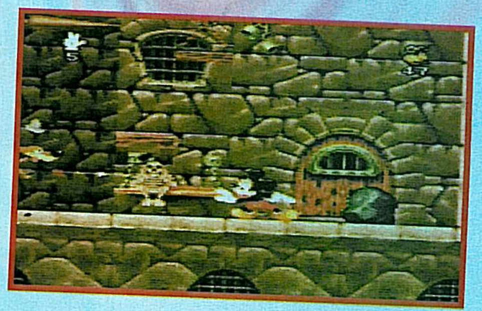
LOST MINES
SON 16 BITS
DONKEY KONG COUNTRY
Sólo para tu
SUPER NINTENDO
JUGADO POR LOS ESPECIALISTAS DEL CLUB NINTENDO
DONKEY KONG COUNTRY
SUPER NINTENDO
Nintendo®
Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid
Club Nintendo
¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

SUPER NINTENDO

MICKEY

TODA UNA

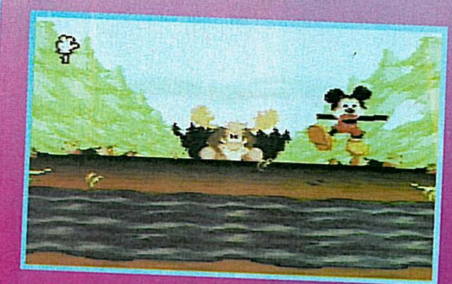




Pasarela:
MICKEY MANIA
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía:
SONY IMAGESOFT
Distribuidor: COLUMBIA
Nº Jugadores: 1

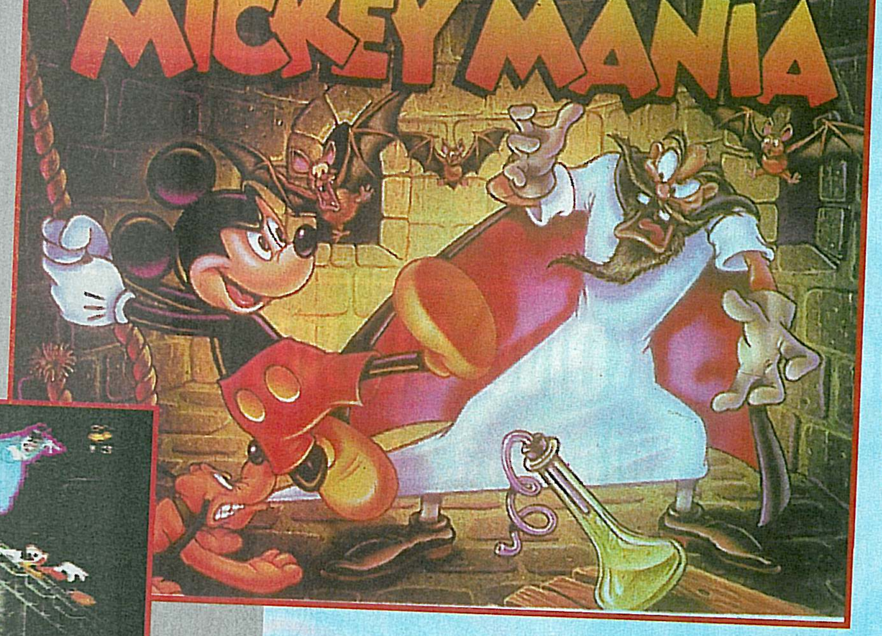
MODO 7

Sony ha realizado un exquisito trabajo con el chip MD-7 de la Super Nintendo; podemos encontrar gran cantidad de "sprites" e incluso fases completas cuyas rotaciones han sido realizadas en el Modo 7 de programación.





Desde su primera aparición en el cine alla por los años cuarenta, Mickey Mouse ha entretenido todo este tiempo a niños y mayores con sus aventuras, convirtiéndose por derecho en el "alma mater" de la Disney, y es que Mickey siempre ha sido toda una estrella de cine.



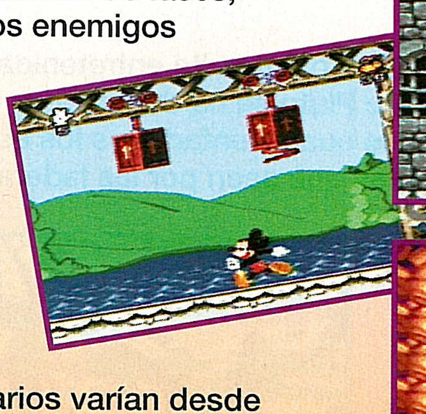
Han pasado muchos años desde que la imaginativa mente de Walt Disney diseñara el primer modelo de Mickey. El pequeño ratón ha evolucionado con el paso de los años, pero su espíritu se ha mantenido intacto. Aunque Mickey ya ha pasado por la Super Nintendo (The Magical Quest de Capcom y

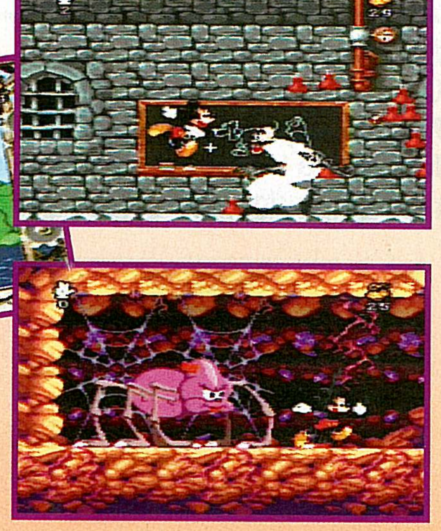
MANIA

ESTRELLA

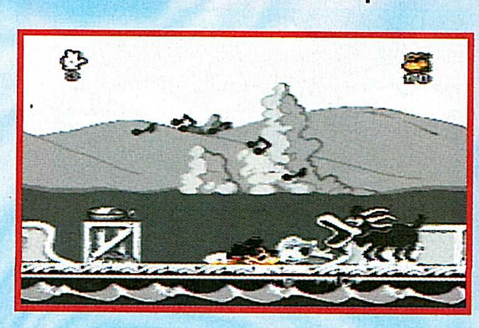
ENEMIGOS

Cada cierto número de fases, encontraremos enemigos de mayor tamaño que intentarán evitar por todos los medios que Mickey logre concluir la aventura.
Estos adversarios varían desde simples artilugios mecanicos, a animales o cientificos locos.





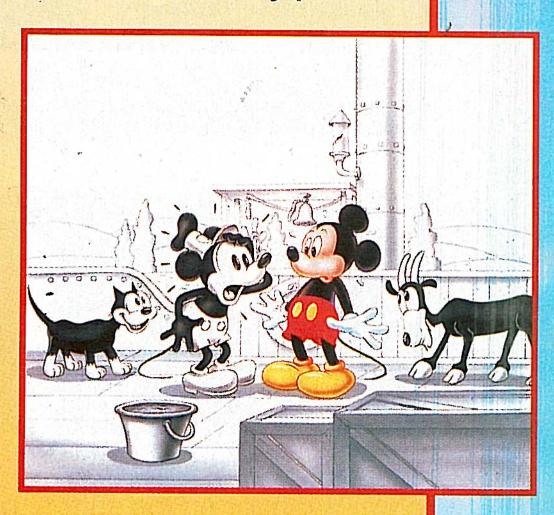
Mickey's Ultimate Challenge de Hi Tech), este es el cartucho que más fielmente reproduce sus aventuras, ya que se basa en todas y cada una de sus películas incluyendo la primera que apareció en blanco y negro. El juego se desarrolla como un típico arcade-plataformas, es decir, debemos avanzar saltando de un lugar a otro mientras evitamos o destruimos a los enemigos que encontremos a nuestro paso.



Además, se ha añadido algo de dificultad incluyendo la posibilidad de mover objetos o realizar diversas acciones para

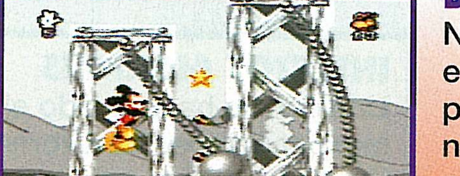
MICKEY MOUSE, UN RATON CON HISTORIA

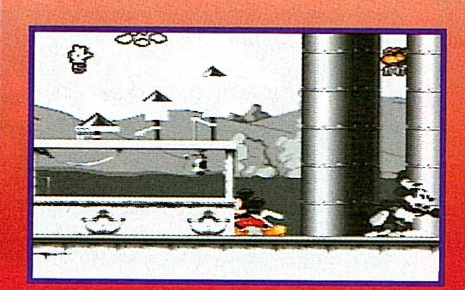
Desde su primera aparición en una película de corta duración en blanco y negro, Mickey no solo ha estilizado su figura ratonil, sino que ha entretenido a públicos de todas las edades y paises.



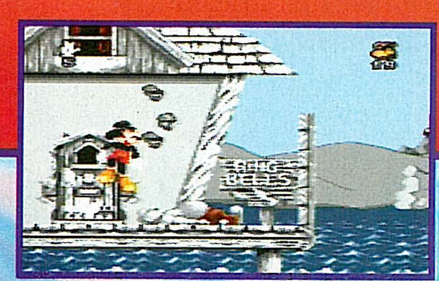
Aunque normalmente ha intervenido en películas acompañado de otros personajes de la Disney como Donald, Goofy o Pluto, su aparición más destacada en el mundo del cine se dió en Fantasia, una aventura épico-musical de gran calidad.

BLANCO Y NEGRO





No os asusteis, no se ha estropeado la televisión. La primera película de Mickey no era en color, y por ello los programadores del juego haciendo un guiño al pasado han mantenido los grises originales, aunque según avancemos en la fase estos cambiarán.



LAS GRUTAS

Nuestro amigo todavía no ha recuperado su tamaño, por lo que podemos considerar esta fase como continuación de la de los insectos gigantes. Utilizad la gelatina para saltar más alto.











lograr avanzar en los saltos, o abriendo puertas.

DIVERSION ASEGURADA

El equipo responsable de la programación de Mickey Mania ha realizado un trabajo excelente, logrando trasladar a un cartucho de dieciseis megabits todas y cada una de las épicas aventuras del querido ratoncillo. Los gráficos del juego son excelentes, por no decir sublimes ya que se han aprovechado al máximo las características técnicas de la consola, dotando al programa de un gran colorido tanto en los enemigos como en los fondos de pantalla; además se han añadido detalles del decorado realizados en el Modo 7 de la Super Nintendo. Otro aspecto a destacar son los excelentes movimientos tanto del protagonista como de sus

BOSQUE DE LOS ALCES

Una excursión al bosque no siempre resulta entretenida. Mickey esta en peligro, porque Pluto se ha dedicado a fastidiar a los pobres alces, los cuales enfadados los están persiguiendo. ¡Ojo a las piedras que caen por las laderas!









INSECTOS GIGANTES

Un hechizo ha reducido el tamaño de Mickey a tamaños microscópicos. Para librarse del maleficio, el protagonista debe recorrer un bosque gigante, en el cual debe sobrevivir a los ataques de los insectos que en él habitan.





CASTILLO MEDIEVAL

Mickey se ha visto trasladado en el tiempo por una enigmática fuerza, la cual le ha conducido a un castillo medieval. Para superarlo, debe recorrerlo de punta a punta hasta dar con la salida.





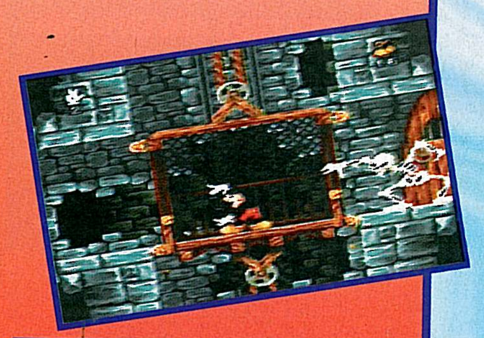






LA MANSION DEL TERROR

En esta fase nos adentraremos en una peligrosa mansión repleta de trampas y riesgos para la integridad corporal del ratón protagonista. Los enemigos pueden aparecer desde cualquier rincón, así que cuidado con los sustos.





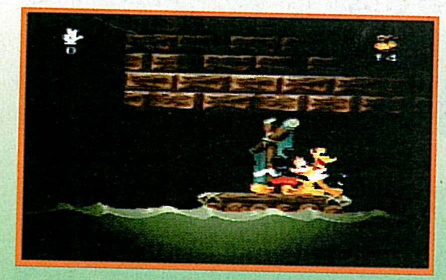
adversarios; todos ellos han sido diseñados con gran esmero. En el apartado sonoro cabe destacar las excelentes melodías, todas ellas fácilmente reconocibles ya que son exactas a las que aparecían en los shows de Mickey.

Para resumir, sólo cabe decir que nos encontramos ante un cartucho que va a revolucionar los juegos de plataformas gracias a sus fabulosos gráficos y a los simpáticos detalles que incorpora como el encuentro entre el Mickey del pasado y el actual.

● ● ● ANTONIO GREPPI

NAVIDAD, NAVIDAD...

Una terrible nevada ha dejado atrapado el coche de Mickey en la carretera. Sin otro lugar en el que cobijarse que el que le ofrece una extraña mansión, nuestro querido héroe descubrirá que está repleta de fantasmas que no le dejarán en paz con sus pesadas bromas.

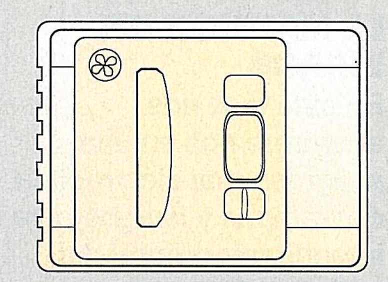








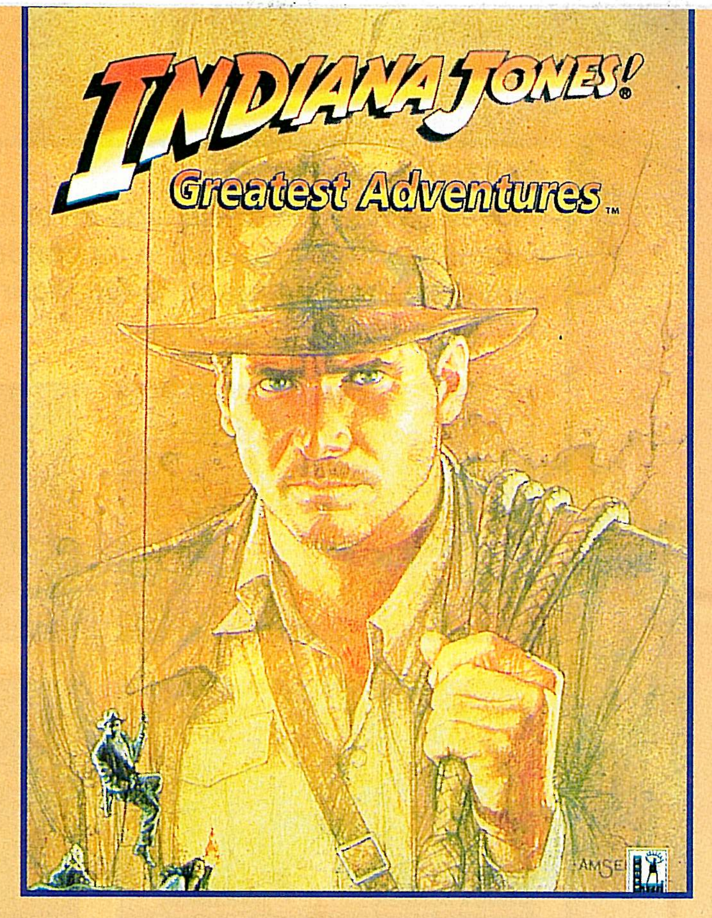
SUPER NINTENDO



Pasarela:
INDIANA JONES GREATEST ADVENTURES
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: JVC
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: 1

Allá por 1981, George Lucas, en compañía de Steven Spielberg, creó un personaje, que sin quererlo se convirtió en el ídolo aventurero de miles y miles de personas. Un hombre tan tímido y recatado algunas veces, como arriesgado e impulsivo las otras. Indiana Jones va a estar siempre entre nosotros como un héroe de leyenda.

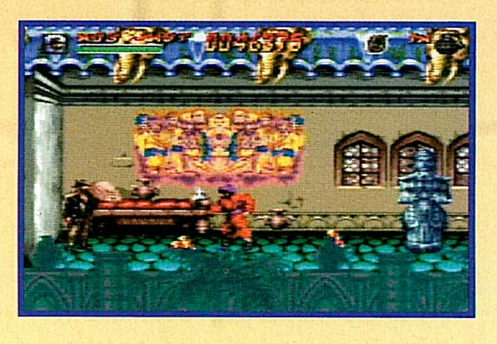
JVC ha creado un videojuego basado en las tres películas del famoso arqueólogo, a modo de homenaje. Hecho con una gran exquisitez, el cartucho reune los momentos más impactantes de los tres filmes, y los divide en fases independientes, unidas entre sí por una serie de digitalizaciones de gran calidad. ¿Qué os parecería correr delante de una piedra de seis toneladas por un pasadizo estrecho?, ¿Y descender por una

















INDIANA JONES GREATEST ADVENTURES







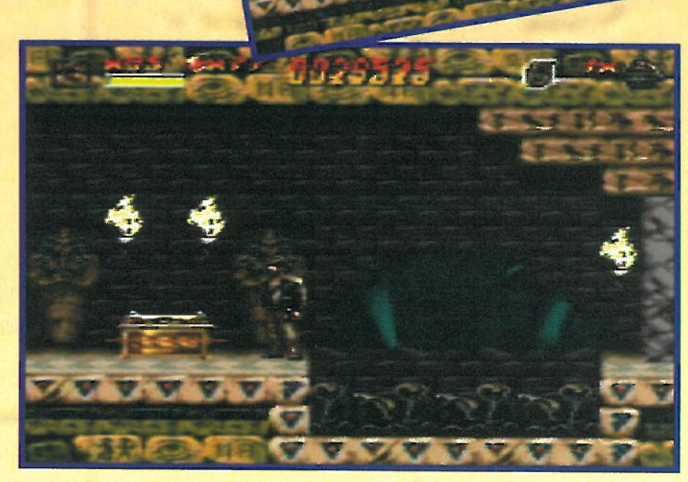
INDIANA JONES

Si algún aventurero ha gozado de un carisma capaz de atraer la atención de millones de personas es sin duda alguna Indiana Jones. Creado a partir de la magia y talento de George Lucas y Steven Spielberg.
Las tres películas protagonizadas por él convirtieron la carrera de arqueología en algo apasionante, que, aunque se alejaba de la realidad, no dejaba de ser divertido.



ladera nevada, montado en una balsa hinchable?.
Seguro que a la mayoría nos gustaría, yo incluído, vivir las peripecias de Indiana Jones.





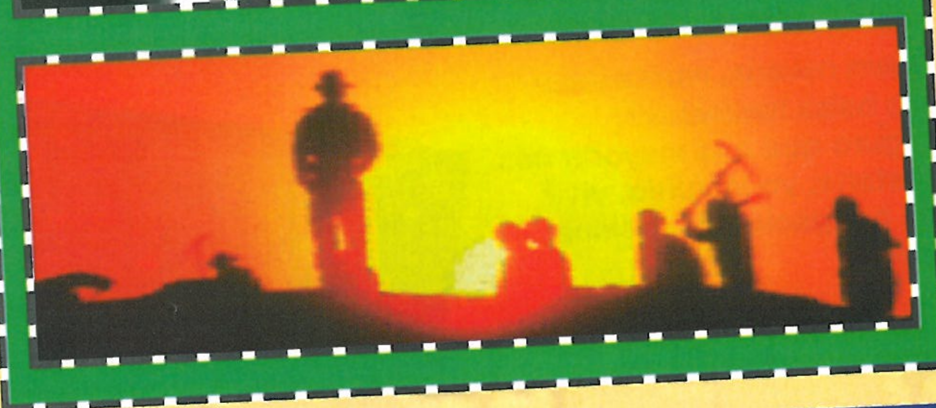
MAS CONOCIDO

EN BUSCA DEL ARCA PERDIDA



En esta primera parte, Indiana Jones se enfrenta al ejército nazi, sediento de poder. Unos antiguos manuscritos revelan la existencia y el lugar del Arca de la Alianza. Indy logrará llevar al traste todos los planes de Hitler.





















A PIE Y MOTORIZADO

No sólo existen fases de plataformas en las que tenemos que ir andando, mientras disparamos o golpeamos a los enemigos que nos aparecen por un lado y por otro.

Hay momentos en los que montaremos sobre una balsa cayendo por una ladera, mientras esquivamos árboles y rocas, o subiremos en una vagoneta de carbón para escaparnos del Templo Maldito, e incluso pilotaremos un







biplano, a la vez que abatimos aviones nazis. Estas tres fases están realizadas con un perfecto Modo7, que da una sensación de profundidad fantástica; fijaros sino en el techo de la cueva durante la secuencia de la mina, y decidme si no parece en relieve a pesar de ser un gráfico plano.

MUCHOS JUEGOS EN UNO

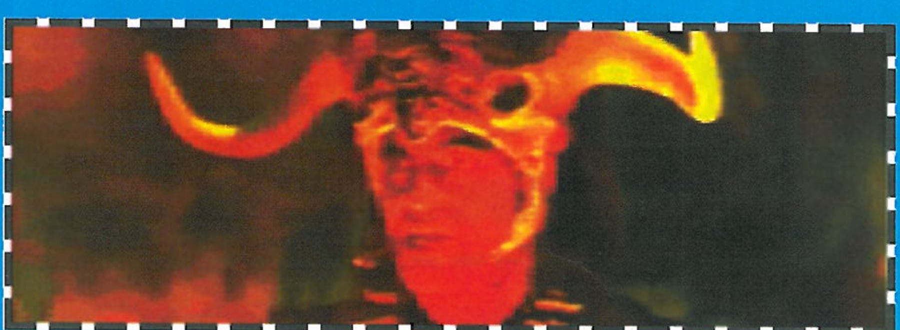
El juego ha sido creado con tal cuidado y originalidad, que incluso han conseguido reunir tres estilos diferentes, dando





EL TEMPLO MALDITO

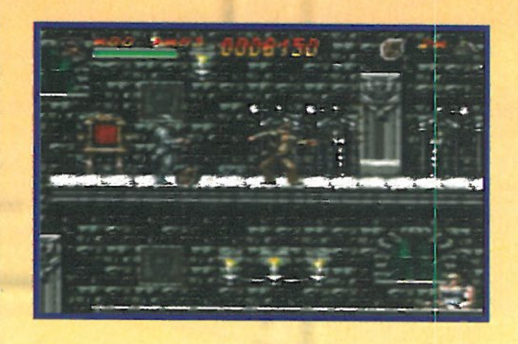




Una apasionante aventura que traslada a Indiana al centro de la misteriosa India. Allí hay un templo en el que se realizan prácticas y ritos satánicos, que tiene oculto en él una fabulosa joya con un gran valor arqueológico. Sin quererlo, Indy se verá envuelto en un rescate que casi le costará la vida.











este genial resultado; las plataformas, que a la vista están, pues son las fases más numerosas; los simuladores de conducción, un tanto especiales por la naturaleza de los vehículos; y los arcades de lucha, con la pelea sobre el tanque, o en los aposentos del Caballero del Coronado. Lucas Arts ha vuelto a conseguir otro diez con este videojuego que hará las delicias de todos los jugones idólatras de este héroe, y de los que no lo son.

CARLOS F. MATEOS





LA ULTIMA CRUZADA

Su última película hasta el momento. Esta vez, acompañado por su padre, va en busca del Santo Grial. De nuevo, los alemanes intentan hacer de las suyas, pero Indiana va a salir victorioso de nuevo, con la ayuda del Caballero del Coronado.













91- 613 82 55

Lunes a Viernes de 9 a 18 horas.

Precios con IVA incluido y válidos salvo error tipográfico

SUPER OFERTA 39.850

MEGA CD II + ROAD AVENGER



Juegos

Prize Fighter	10.975
Final Fight	8.975
Jurassic Park	9.975
Double Switch	11.975
Dracula Unleashed	9.975
Tom Cat Alley	9.875
Dune	9.875
Wolrd Cup USA 94	8.975
Kris Kross	8.975
Power Factory	8.975
Chuck Rock	8.975
Hook	9.975
Lethal Enforces	10.875
Son of Chuck	9.875
Battle Corps	9.875

GAME BOY

CONSOLAS

Gameboy+Tetris	11.850
Gameboy	9.950

PERIFERICOS

Batería Recargable	5.675
Cleaning Kit	1.975

JUEGOS

Dr. Mario	4.175
Super Mario Land	4.175
Kwirk	4.175
Duck Tales	5.175
Mickey's Danger. Chase	5.675
Mario and Yoshi	4.175
Kirby's Dreamland	4.175
Super Mario Land 2	5.675
Lemmings	5.175
Ferrari GP Challenge	5.175
McDonaldland	4.675
Star Wars	5.175
Alien 3	5.175
El Imperio Contraataca	5.175
Yoshi's Cookie	4.175
Battletoads Ragnarok's World	5.175
Mystic Quest	5.175
Top Ranking Tennis	4.675
Darkwing Duck	5.675
Zelda	5.675
Nigel Mansell's World Champ.	4.675
Kirby's Pimball Land	5.175
Wario Land	5.675
Tetris 2	5.675
Tetris	3.975
Donkey Kong	5.675
Los Pitufos	5.175
Metroid II	4.175
Megaman III	4.175

SUPER NINTENDO

CONSOLAS

Super Color Pack	28.850
Pack Carlos Sainz	24.850

PERIFERICOS

Nintendo Scope	6.975
Mando de Control	2.475
Cable Euroconector	2.175
Mario Paint	11.975
Hyper Beam	8.975
Super Gameboy	9.975

JUEGOS

Super Soccer	6.975
Super R-Type	6.975
F-Zero	6.975
Super Tennis	6.975
Pilotwings	6.975
The Legend of Zelda	6.975
S. Ghouls'n Ghosts	6.975
Super Mario Kart	6.975
Street Fighter II	9.975
Super Mario World	6.975
Another World	8.475
Prince of Persia	7.975
Battleclash	6.975
World League Basket.	6.975
Super Star Wars	8.475
Starwing	9.475
Push Over	7.975
Sup. Mario all Stars	9.475
Mickey Mouse	12.475
Bubsy	9.475
Battletoads in Battlemaniacs	8.975
Yoshi's Safari	6.975
Goof Troop	9.475
Street Fighter 2 T.	12.475
Aladdin	10.475
Nigel Mansell's W. Ch.	8.475
The Lost Vikings	8.475
Plok	7.475
Metal Combat-Falcon's Revenge	10.475
Megaman X	9.475
Pac-Attack	8.975
Super Metroid	9.975
Stunt Race FX	11.475
Los Pitufos	9.475
Super Pinball	9.475
Secret of Mana	11.475
S. Street Fighter 2	12.475

GAME GEAR

CONSOLAS

Game Gear "Columns"	14.850
Game Gear "Aladdin"	18.850
Game Gear "4 en 1"	18.850
Game Gear TV Pack	28.850

PERIFERICOS

Fuente de Alimentación	2.175
Sintonizador TV	13.850
Cable Gear to Gear	775
F. Alimentación Coche	1.875
Batería Recargable	4.875
Audio/Video Cable	1.175

JUEGOS

Axterix 2 Secret Mission	5.475
Aladdin	6.475
Micromachines	5.475
PGA Tour Golf	5.475
Road Rash	5.475
World Cup USA 94	6.475
The Hulk	6.475
Sonic Spinball	5.475
Daffy Duck Hollywood	5.475
Axterix Grand Rescue	5.475
Batman Returns	2.275
Develish	2.275
Wimbledon Tennis	2.275
Global Gladiators	2.275
Terminator	2.975
Son of Chuck	2.975
Double Dragon	2.975
Streets of Rage	2.275
Superman	2.275
W. C. Leader Doard	2.275
Crystal Warrior	2.275
Holyfield Boxing	2.975
Ottifant	2.975

MASTER SYSTEM

PERIFERICOS

Control Pad	1.575
Control Stick (Joyst.)	2.575
Remote Control	3.375

JUEGOS

Micromachines	5.475
Superman	4.975
El Libro de la Selva	5.475
Zool	5.475
Master of Combat	5.475
Power Strike II	5.475
Streets of Rage II	4.475
Aladdin	6.475
The Hulk	6.475
Axterix Great Rescue	5.475
Daffy Duck Hollywood	5.475
Mickey Mouse	2.475
Donal Duck	2.475
Wimbledon Tennis	2.475
Master of Darkness	2.475
Batman Returns	2.475
Desert Speedtrap	2.475
The Flash	2.475
Senna's Monaco GP II	3.475
Wonder Boy in MW3	2.475
Robocop vs Terminator	2.475
Axterix Secret Mission	2.475

MEGA DRIVE

CONSOLAS

Mega Drive Sonic 3	24.850
Mega Drive Mega 7	24.850
M. D. Super S. F. 2 Sonic	24.450
M. D. Virtua Racing Sonic	24.850

PERIFERICOS

Fuente de Alimentación	2.175
Power Base Converter	6.475
Control PadII (6 botones)	2.975
Mega Fire Control Pad	2.575
Caddy Pack	1.675

JUEGOS

Aladdin	9.475
The Flintstones	6.475
Sonic 3	10.975
Virtua Racing	11.975
Pebble Beach Golf	9.475
Bubba N'Stix	9.475
Lost Vikings	9.375
Dune 2 Battle Arrakis	9.375
World Cup USA 94	9.275
F1 Racing	9.375
Mega Prince of Persia	9.375
Tiny Toons Adventures	6.475
Castlevania New Gener.	7.475
Marko's Magic Football	9.375
Streets of Rage III	9.375
Hyperdunk	8.375
Sup. S. Fighter II 40 Meg.	11.475
The Hulk	9.375
El Libro de la Selva	9.475
Aero the Acrobat	10.375
Taz in Scape From Mars	9.475
Capitan América	2.975
Mickey and Donald	3.975
Cool Spot	3.975
Batman Returns	3.975
Global Gladiators	3.975
Shinobi 3	3.975
Talespin	3.975
King of the Monsters	3.975
Home Alone	3.975
Grandslam Tennis	3.975
Ex-Mutants	3.975
W. C. Soccer	5.475
Eternal Champions	5.475

SI LO DESEAS, TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO SOLO POR **750 PTS**. (SOLO PENINSULA).

PEDIDOS SUPERIORES A 20.000 PTS. SIN GASTOS DE ENVIO. (PENÍNSULA Y BALEARES)

RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MIX DE OCIO Y JUEGOS. **APDO. DE CORREOS 55.035 (28080 MADRID)**

NOMBRE ....

APELLIDOS ....

DIRECCION ....

....

POBLACION .... PROVINCIA..................

TELEFONO .... C.P. ....

MODELO DE CONSOLA ....

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
SUMA	....
GASTOS ENVIO	....
TOTAL	....

Envío por correo contrarreembolso, 250 pts.

MEGA DRIVE

GENERAT



Pasarela:
GENERATIONS LOST
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: TIME WARNER
Distribuidor:ERBE
N. Jugadores: 1

Tu pueblo está en peligro de extinción, y tú, como su guerrero más experimentado, tienes que descubrir la razón del hecho. Un argumento que, aunque parece un tanto sencillo, verás como a medida que avanzas te introduce cada vez más en la aventura.

La misión no va a ser tan sencilla como parecía en primera instancia, pues el peligro que amenaza la seguridad de tu raza se halla a seis sectores de distancia repletos de peligros. Además de vosotros están también otros grupos étnicos que ya se han rendido a la evidencia de que el poder que

LA SALVACION DE UNA RAZA



está a punto de someterles es casi infinito, y harán todo lo posible por detenerte en tu marcha.





En el juego asumes el papel de Monobe, hijo de Keptan, el desaparecido jefe de la tribu, y has sido entrenado en todas

La cuerda energética te será de gran utilidad a la hora de escalar grandes alturas. No dudes en usarla, pues no sólo no gasta la energía de tu láser, sino que te hará las cosas mucho más sencillas a la hora de moverte por el mapeado.





las artes de lucha conocidas. Por si eso fuera poco, tienes en tu poder una armadura de la última generación, que no sólo te protege de golpes que sin ella serían mortales, sino que también sus numerosos dispositivos de mejora, la convierten en tu más fiel amiga.

CAMARAS DE RESERVA

A lo largo de todo el mapeado





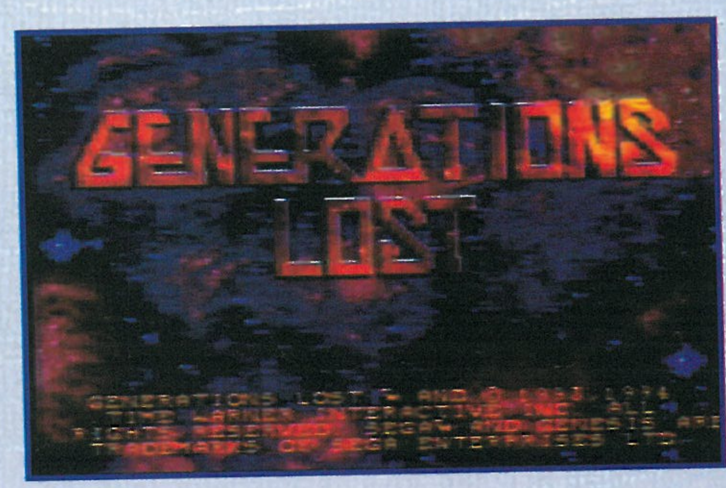


se hallan ocultas una serie de cámaras de reserva, en un principio cerradas herméticamente. Normalmente ocultan objetos que puedes añadir a tu vestimenta, pero también puedes hallar una llave o tarjeta de identificación, sin la cual no podrías proseguir tu camino.

Los objetos pueden ser:

Láser de Autorecarga: mucho más avanzado que el tuyo. Puede realizar varios disparos antes de agotarse, a diferencia del tuyo que con uno ya está vacío.

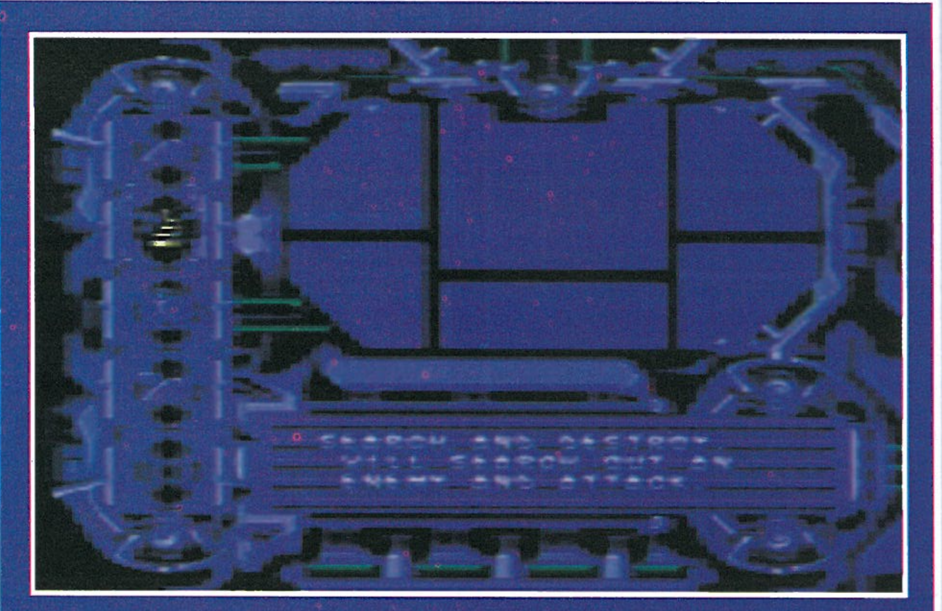
Escudo Corporal: como el propio nombre indica, este dispositivo te protege de los











Este es el centro energético de tu armadura. Aquí puedes almacenar todos los objetos que vayas encontrando, para después instalarlos y beneficiarte de su utilidad. El inventario de objetos lo tienes a la izquierda y a la derecha la zona donde colocarlo.

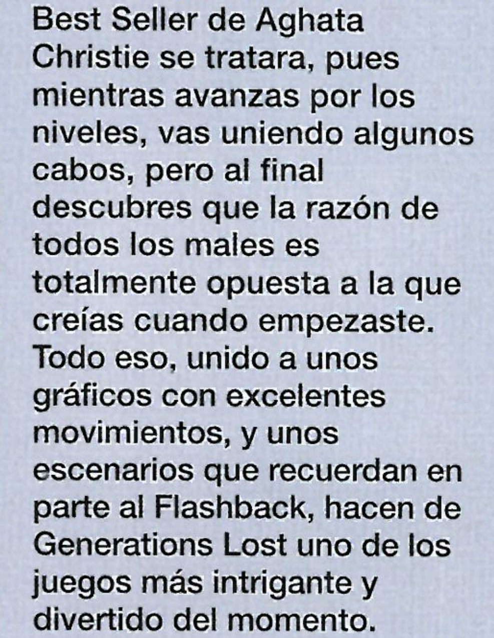
ataques enemigos mientras permanezca activo. El escudo tiene una energía limitada que decrece cada vez que recibe un impacto, llegando a desactivarse una vez que la barra llegue a cero. Usalo con sabiduría pues son muy escasos.

Regulador de Energía: Una ayuda valiosísima. Pone al máximo tus índices de fuerza y vida. No tienes porque usarlo nada más adquirir uno, sino que puedes guardarlo hasta un momento de mayor necesidad.

Vida Extra: Hay poquísimas. Si ves una no dudes en lanzarte a por ella, porque la necesitarás. Sube un punto a tu marcador de vidas.







INTRIGA HASTA EL FINAL

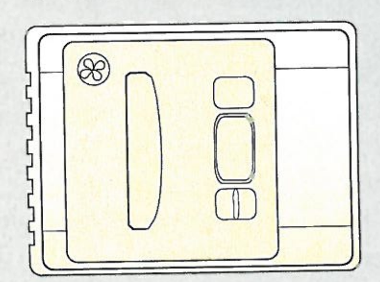
El argumento del juego ha sido creado como si de un Best Seller de Aghata Christie se tratara, pues mientras avanzas por los niveles, vas uniendo algunos cabos, pero al final descubres que la razón de todos los males es totalmente opuesta a la que creías cuando empezaste. Todo eso, unido a unos gráficos con excelentes movimientos, y unos escenarios que recuerdan en parte al Flashback, hacen de Generations Lost uno de los juegos más intrigante y divertido del momento.

EL CHIP ANONIMO



PASARELA

SUPER NINTENDO





Los juegos de carreras de coches siempre han tenido éxito entre los usuarios de videoconsolas, pero desde la aparición del increíble Super Mario Kart de Nintendo, ningún cartucho había logrado tomarle el pulso a tan magnífico programa. Street Racer llega dispuesto a destronar al rey de su púlpito, gracias a las elevadas opciones que incluye un programa tan divertido y jugable como su antecesor. Básicamente las opciones iniciales son muy parecidas a las del juego del fontanero: diferentes campeonatos, la posibilidad de atacar al enemigo, etc.

Pasarela: STREET RACER
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: UBI SOFT
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: 1 a 4





¿Te gustó Super Mario Kart? Si tu respuesta es afirmativa, estas de suerte.
Street Racer es un digno sucesor del juego de Nintendo, superándole incluso en gran cantidad de aspectos como las nuevas opciones.







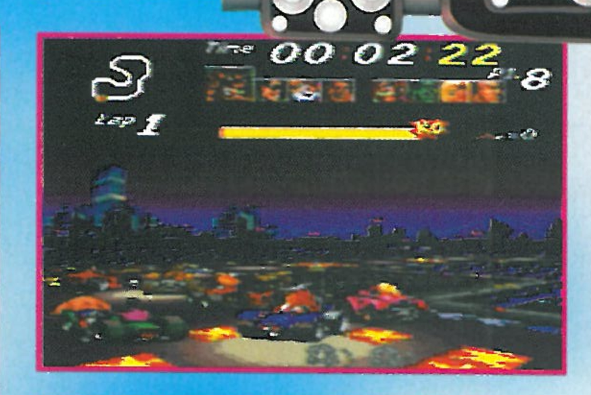


STREET RACER

CORREDORES

Ocho son los participantes en las diferentes pruebas que nos ofrece Street Racer. Cada uno posee sus propias características, así que juega con todos, y elige el que mejor se ajuste a tus posibilidades.





Pero encontramos nuevas posibilidades como el fútbol o los coches de choque, que siempre son de agradecer.

CARRERAS

Otro detalle importante es la inclusión de un editor de campeonatos que nos permite seleccionar los circuitos que debemos recorrer en nuestro propio trofeo.

TECNICAMENTE PERFECTO

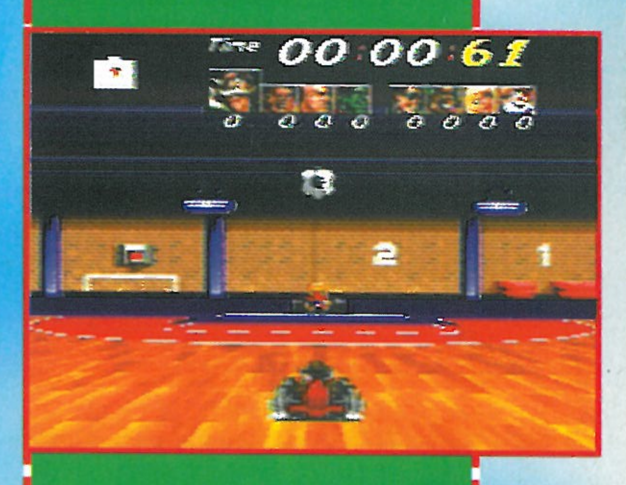
Los programadores de Vivid Image (First y Second Samurai...) han diseñado para Ubi Soft un excelente juego en todos los aspectos. En primer lugar cabe destacar la perfecta utilización del chip MD-7 de la Super Nintendo a la hora de escalar los

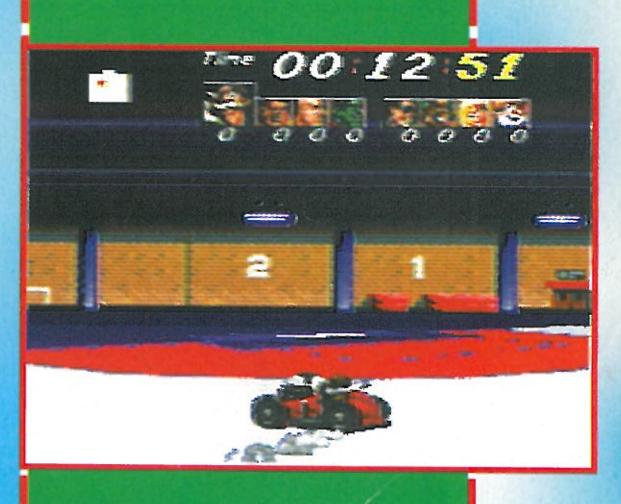




SOCCER

Una modalidad de especial interés son los partidos de fútbol en coche. Podemos jugar sobre tres diferentes superficies (hierba, artificial y hielo) y los partidos se celebran por tiempo o por goles.





CUATRO JUGADORES

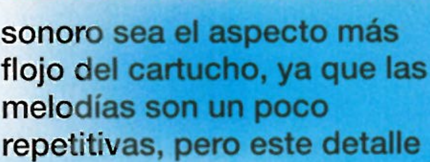
La novedad más importante radica en la posibilidad de jugar contra otros tres jugadores humanos en la misma pantalla (con un Multitap), siendo este el primer juego de carreras que permite esta opción.



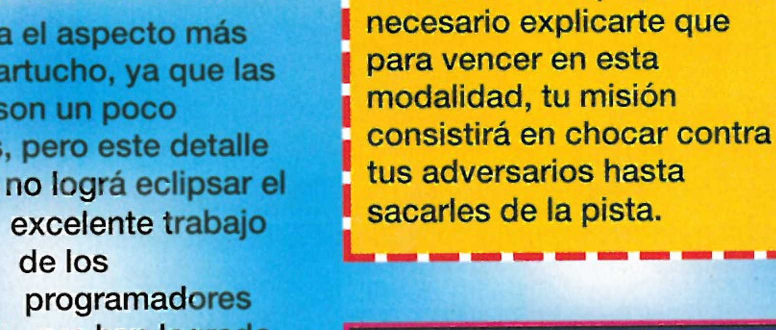
RUMBLE

Si has montado en los coches de choque, no será necesario explicarte que para vencer en esta modalidad, tu misión consistirá en chocar contra tus adversarios hasta sacarles de la pista.

diferentes circuitos; gracias al tremendo esfuerzo de los programadores, se ha evitado la inclusión en el cartucho de un chip DSP, evitando así un aumento en el precio del cartucho.



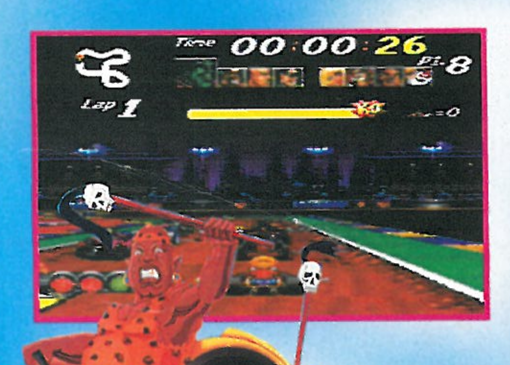
Todos los corredores y sus coches están perfectamente realizados, tanto en los movimientos de los vehículos, como en los ataques de los mismos. También es importante el elevado número de circuitos que aparecen en los ocho megabits del cartucho, estando todos ellos muy bien definidos. Quizás el apartado sonoro sea el aspecto más flojo del cartucho, ya que las melodías son un poco repetitivas, pero este detalle no lográ eclipsar el excelente trabajo de los programadores que han logrado introducir nuevos modos de juego como el fútbol, o los autos de choque. Si te gustan los juegos de carreras, tienes un Multitap, y sois varios amigos para compartir tardes divertidas, un programa con tal jugabilidad, no debe pasar desapercibido en vuestra colección de cartuchos.



ANTONIO GREPPI







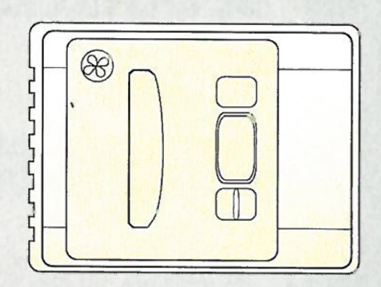




¡HA VUELTO!
EL CLÁSICO
DE LAS RECREATIVAS
SE CUELA
EN TU HABITACIÓN
Primero se lleva a la chica, después se enfrenta a Mario… y ahora, para colmo, se mete en tu Gameboy.
DONKEY KONG vuelve pegando fuerte. Con 100 fases para vivir la máxima diversión en tu portátil y, si tienes el accesorio Super Gameboy, también a todo color en tu Super Nintendo.
Este cartucho Gameboy incorpora el Modo 256 colores para Super Gameboy.
GAME BOY
DONKEY KONG
PUSH START
TM
©1994 Nintendo
PHILIPS
TETRIS 2
SUPER NINTENDO
SELECT START
Nintendo
GAME BOY
DONKEY KONG
JUGADO POR LOS ESPECIALISTAS DEL CLUB NINTENDO
Nintendo
Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid
Club Nintendo
¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

PASARELA

SUPER NINTENDO



Pasarela: MICHAEL JORDAN IN CHAOS IN THE WINDY CITY
Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: ELECTRONIC ARTS
Distribuidor: ARCADIA
N. Jugadores: 1

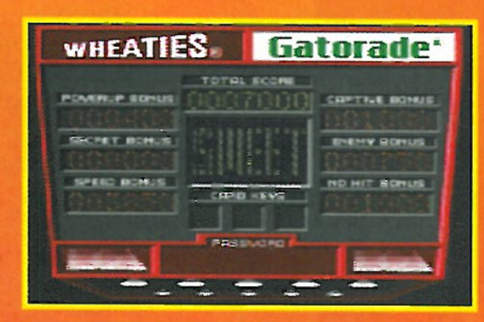
MICHAEL JORDAN I



EL VUELO

Soccer Kid y Marko's Magic Football son al fútbol, lo que Michael Jordan Chaos al baloncesto; es decir, nos encontramos ante un nuevo juego de plataformas que toma a un experto en un determinado deporte, trasladándolo a una aventura donde debe demostrar sus habilidades.





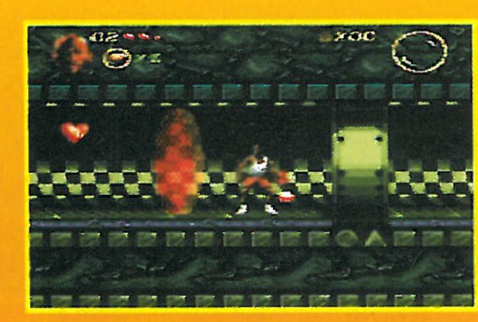
Aunque en principio parezca extraño encontrar al grandioso Michael Jordan fuera de un juego basado en la competición de la NBA americana, nos encontramos ante un producto que toma un determinado deporte, y lo traslada desde las canchas de juego a un cartucho de plataformas,transformándolo completamente, al igual que ocurrió con los ya





N CHAOS IN THE WINDY CITY







mencionados anteriormente Marko's Magic Football y Soccer Kid (cuya versión Mega Drive comentamos en este número de la revista). Michael Jordan toma en esta ocasión el papel de

científico.
Como no todo iba a ser problemas en nuestra aventura, en nuestro camino encontráremos diversos objetos y ayudas: balones de mayor poder energético,

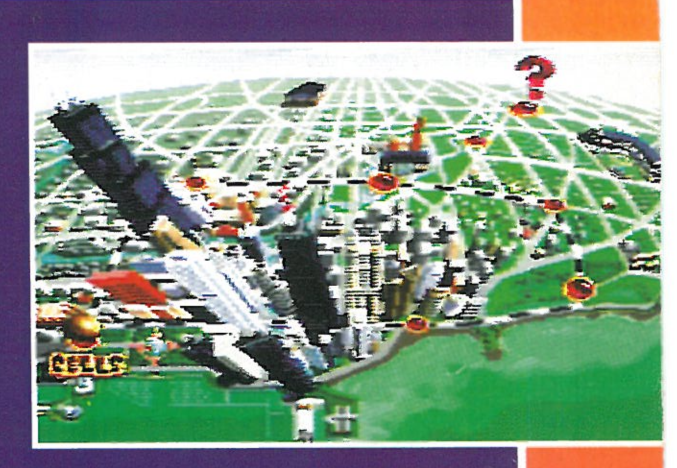
llaves de diferentes colores para abrir los candados de las diferentes puertas, vidas extra, etc... Las llaves sobre todo ejercen un papel especial,

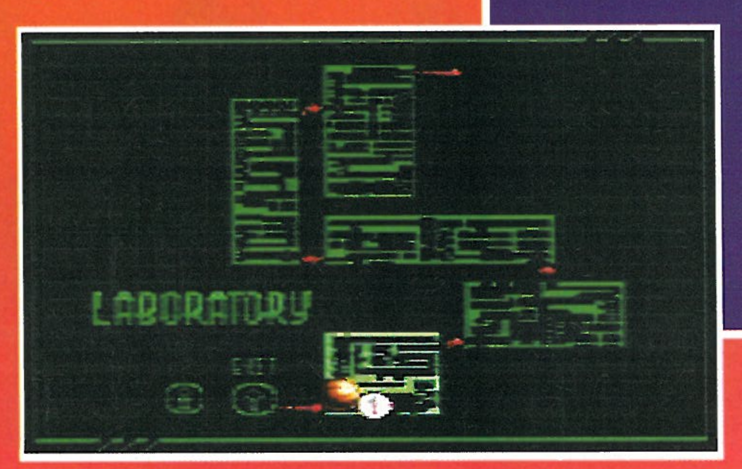
DEL REY

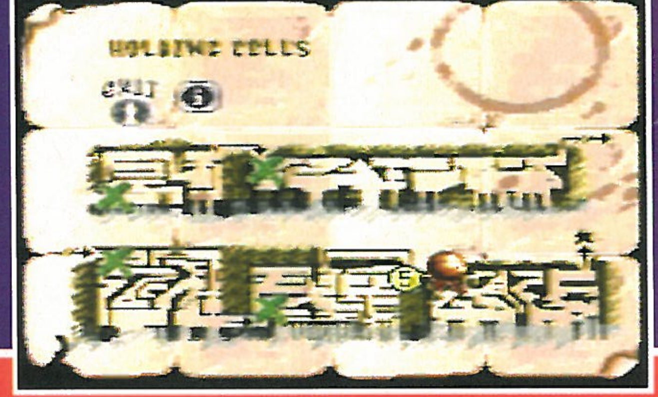
salvador de una gran ciudad, que ha sido invadida por las ínfames creaciones de un doctor chiflado, las cuales están basadas íntegramente en el mundillo baloncestístico. Para encontrar a tan malvado personaje, debemos recorrer toda la ciudad con nuestro balón de "basket" en ristre, visitando lugares tan peligrosos como las cloacas, el metro, e incluso el laboratorio del

MAPAS

Aunque al comienzo encontramos un único mapa que se corresponde con la ciudad completa, ésta se divide en diferentes submapas, los cuales debemos superar completamente para alcanzar la siguiente zona. Encontraremos las cloacas, el metro, el laboratorio...













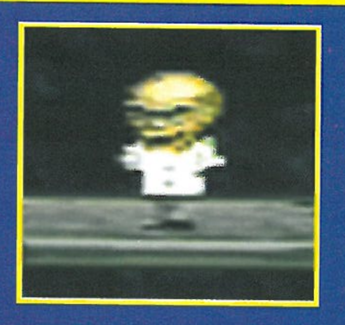
ya que sin ellas no será posible acceder a diferentes partes del mapeado, ni a las pistas de los prisioneros del doctor loco. Otro detalle importante es la aparición de canastas en todo nuestro recorrido; al machacar la pelota en ellas como sólo Jordan sabe hacer, podremos salvar nuestra posición, obtener objetos, o conseguir llaves, siendo necesario recorrer todo el escenario para conseguir resolver todos los misterios que nos depara el juego.





JEFES

Debemos derrotar al bajito e ínfame doctor Von Curro y a sus malvadas creaciones si queremos evitar la destrucción de la ciudad. Todos los enemigos han sido diseñados excelentemente y con gran simpatía.





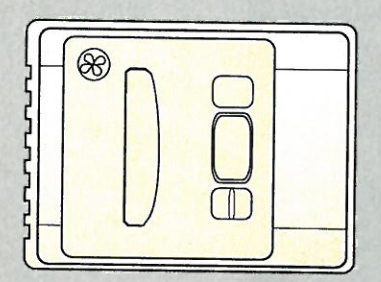
INTERESANTE AVENTURA

A pesar de mi escépticismo inicial, Michael Jordan in Chaos in the Windy City (Michael Jordan en el caos de la ciudad del viento, traducción más o menos literal), me ha gustado sobre todo por su originalidad. A pesar de que la idea es similar a la de Soccer Kid, el tomar el baloncesto como deporte base es una buena idea, ya que hasta ahora sólo habíamos tenido acceso a simuladores netamente deportivos. Los gráficos del juego estan bien realizados, al igual que los movimientos del personaje. El apartado sonoro del cartucho también está bien cumplimentado gracias a las músicas semirockeras que amenizan el desarrollo del juego. En resumen, un juego interesante que sorprenderá a más de un escéptico, como ha ocurrido conmigo.

ANTONIO GREPPI



SUPER NINTENDO



THE SH

Pasarela: THE SHADOW
Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: OCEAN
Distribuidor: ARCADIA
N. Jugadores: 1

The Shadow es el personaje principal de la película y el comic del mismo nombre (en España próximamente), el cual debe enfrentarse al malvado Khan y a todos sus secuaces en las profundidades de una gran ciudad.





Nueva York, 1934. La ciudad está sometida al terror absoluto debido a los crimenes y atropellos de los secuaces de un malvado llamado Khan, al cual la policía no ha logrado detener. Ante tal amenaza, un nuevo héroe esta a punto de entrar en escena. Su nombre... The Shadow (La Sombra en castellano). El cartucho esta basado en las peripecias de este nuevo personaje, que en Estados Unidos ha tenido éxito en los comics, pero no en la película. El juego se desarrolla al estilo Final Fight, es decir, debes avanzar por los diferentes decorados repartiendo mamporros a diestro y siniestro, a la vez que recogemos los objetos y armas que aparecen en nuestra ayuda. Los gráficos del juego son excelentes en lo referente a algunos fondos, pero los personajes deberían estar más definidos y contar con mejores movimientos, ya que el protagonista



MAGIAS

Uno de los aspectos más destacados del juego es el uso de las magias. Nuestro protagonista tiene una barra de energía especial para este apartado, la cual descenderá al utilizar la invisibilidad, el barrido y las bombas devastadoras.











HADOW









cuenta con pocos golpes. Un aspecto bien tratado es el de las magias. Respecto al sonido destacar que la banda sonora podemos escucharla en el formato Dolby Surround (reducción de ruidos y sonido envolvente) si conectamos la consola a una cadena de alta fidelidad mediante los cables de audio/vídeo, aunque tampoco es una maravilla debido sobre todo a su bajo volumen, y a los efectos de sonido poco conseguidos. Si te gustan los juegos como Final Fight,The Shadow te gustará.



ANTONIO GREPPI

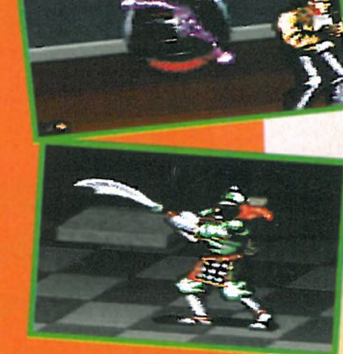






JEFES





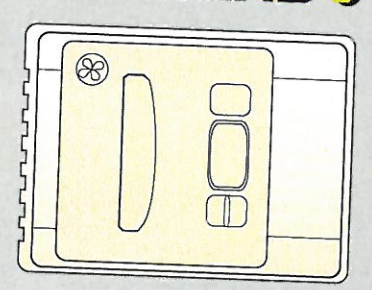
Como en la mayoría de los juegos del género de acción, al finalizar cada fase aparecen enemigos que necesitan un mayor número de golpes para ser derrotados.





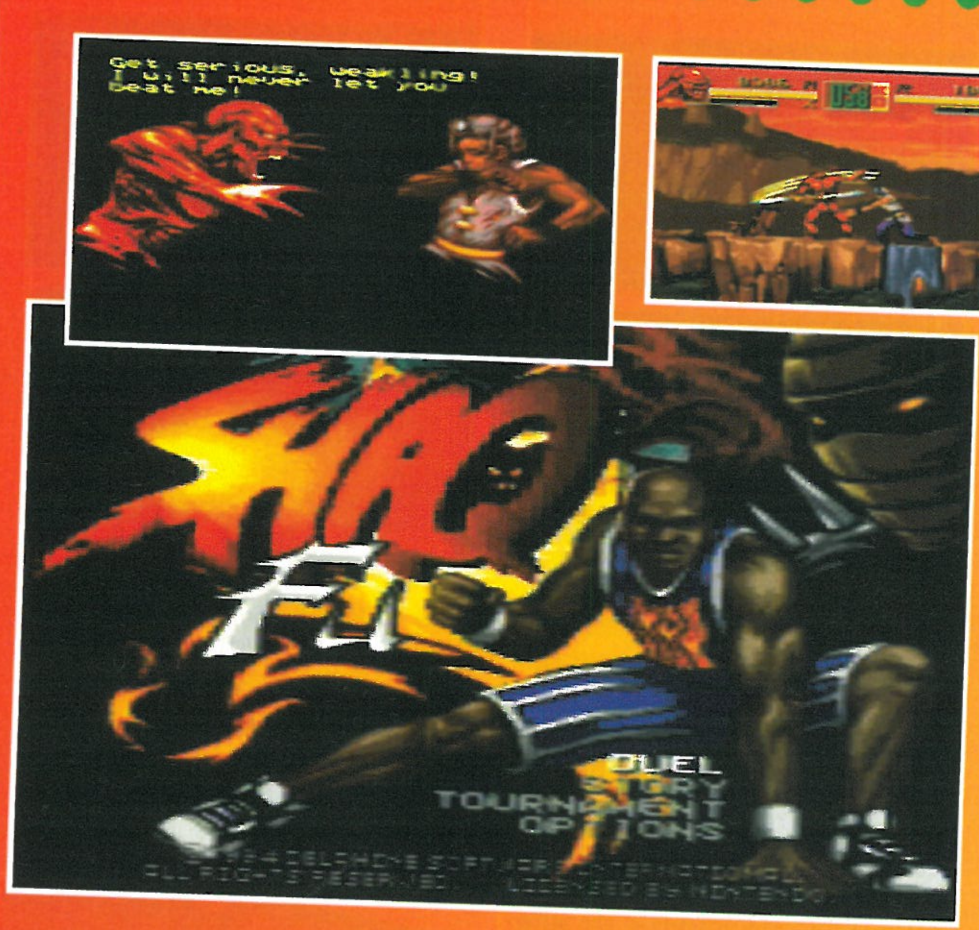
DE CIUDAD

SUPER NINTENDO



SHAQ

Pasarela: SHAQ FU
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: DELPHINE
Distribuidor: ARCADIA
N. Jugadores: 1 ó 2



Puede que este título parezca un tanto curioso, pero la razón por la que he comenzado así este artículo es tan simple, como original la idea de los programadores de Delphine. ¿Qué pasaría si metemos a un famoso jugador de baloncesto de la liga americana en un apasionante juego de lucha?

Diseñado según el estilo de juegos como Street Fighter 2, Mortal Kombat, y tantos otros, aparece Shaq Fu, que tiene como protagonista a uno de los jugadores de la NBA más carismáticos y famosos del momento, Shaquille O´neal. Existen dos modalidades de juego totalmente diferentes la una de la otra.

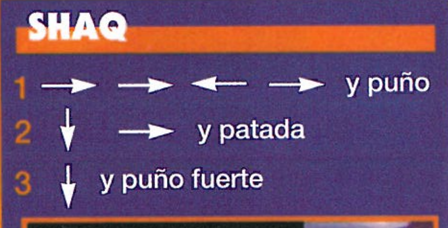
EL NIÑO SAGRADO

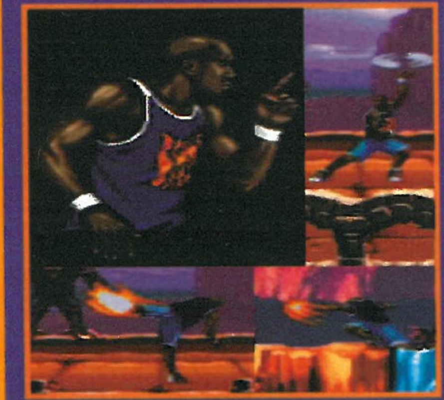
Primero tenemos el modo historia, en el que encarnamos al alto luchador. Mientras se dirigía al estadio para ofercer un partido para la beneficencia, un anciano japonés le hace señas de que entre a su tienda. Allí le narra una fabulosa historia sobre un niño sagrado que ha si-

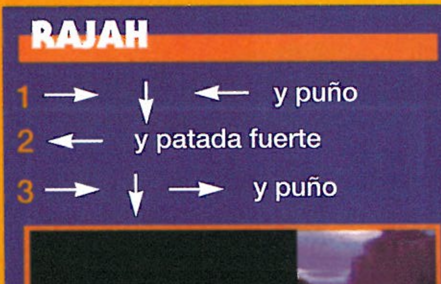


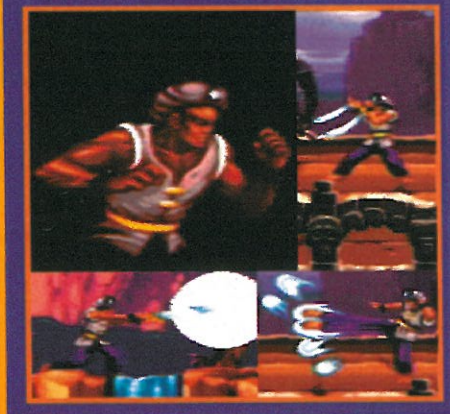
LA NBA COM

F U



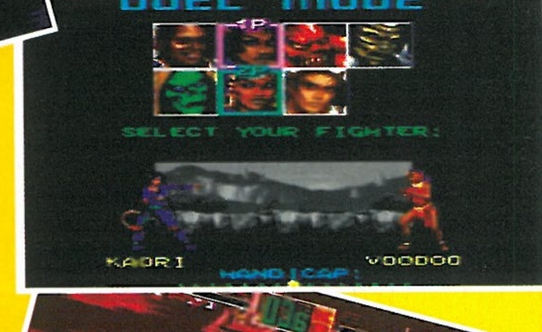


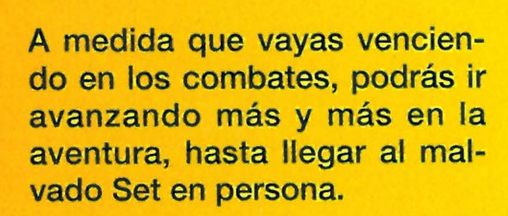




do raptado por el diós egipcio Set, y pretende hacer un sacrificio con él para conseguir la vida eterna.

La bondad de nuestro amigo le hace lanzarse en una búsqueda desesperada por un inhóspito mundo paralelo. Allí tiene que visitar una serie de lugares, donde buscar información. Pero eso no le va a ser tan fácil, pues los esbirros de Set están dispuestos a todo con tal de que el ritual se lleve a cabo.



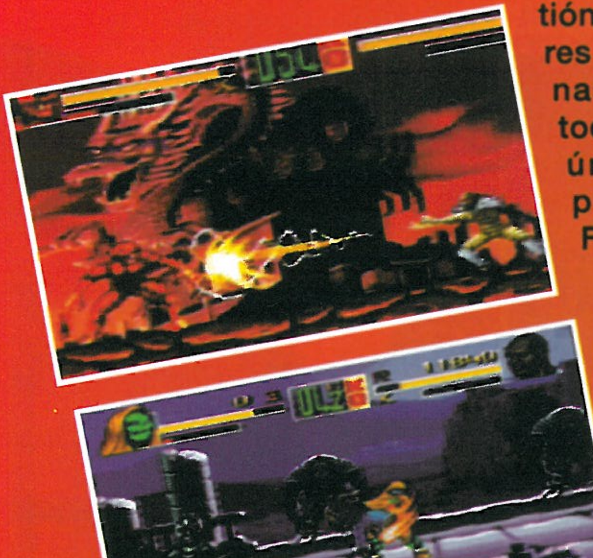


A medida que vayas venciendo en los combates, podrás ir avanzando más y más en la aventura, hasta llegar al malvado Set en persona.

LUCHA DE TITANES

La segunda forma de juego es el Duelo, en el que una, o dos personas se enfrentarán en





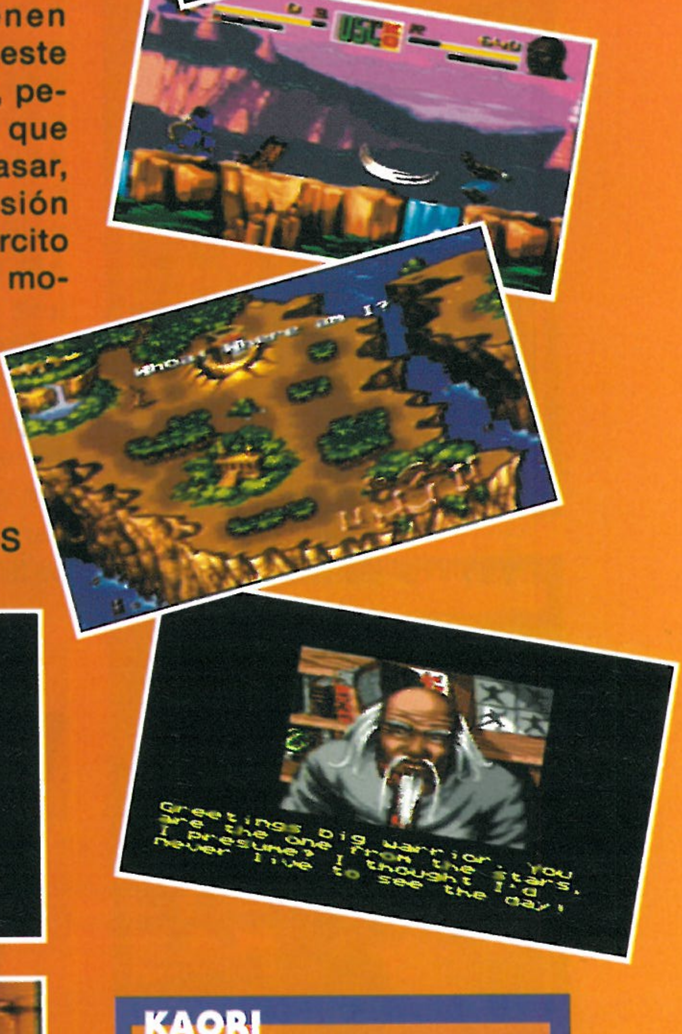
una lucha sin igual contra el contrincante que prefieran. Poco hay que explicar de esta opción del cartucho, pués es en este momento cuando se convierte en otro simulador de lucha más al que todos estamos acostumbrados.

EL MOVIMIENTO COMO LEMA

Como es costumbre en todos los juegos de Delphine(Antoher World, Flashback), los movimientos ocupan un lugar ejemplar en cuanto a importancia se refiere, y por supuesto, Shaq Fu no iba a ser menos. El cartucho en cuestión dispone de las mejores y más contínuas rutinas de movimientos en todos los personajes. La única pega que se le puede achacar a Shaq Fu, aparte de la escasa originalidad, es el tamaño de los sprites, que es casi la mitad al que nos tienen acostumbrados este tipo de arcades, pero eso es algo que se le puede pasar, pues en diversión es de lo mejorcito que hay hasta el momento.

Shaq Fu incluye un nuevo punto de vista en lo que a jugadores de la NBA se refiere.

CARLOS F. MATEOS

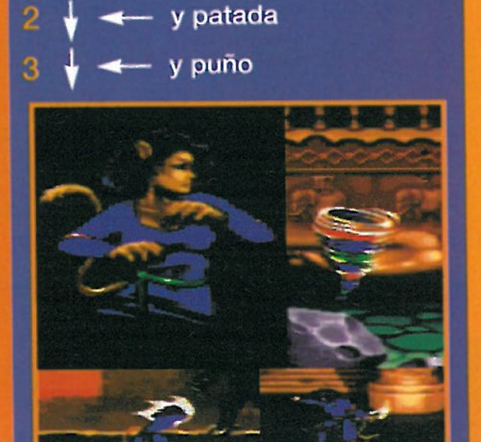


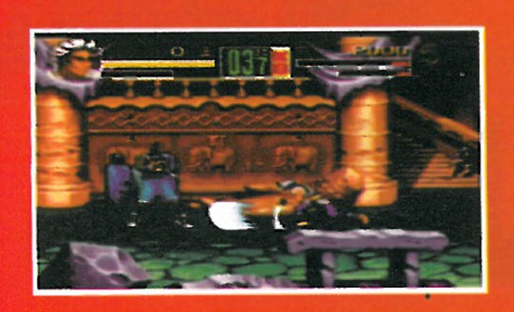


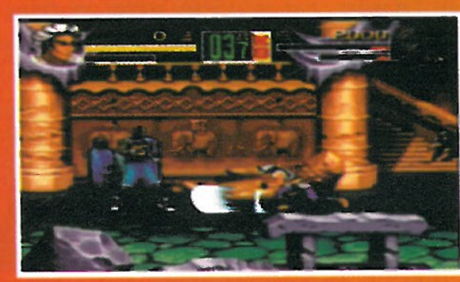


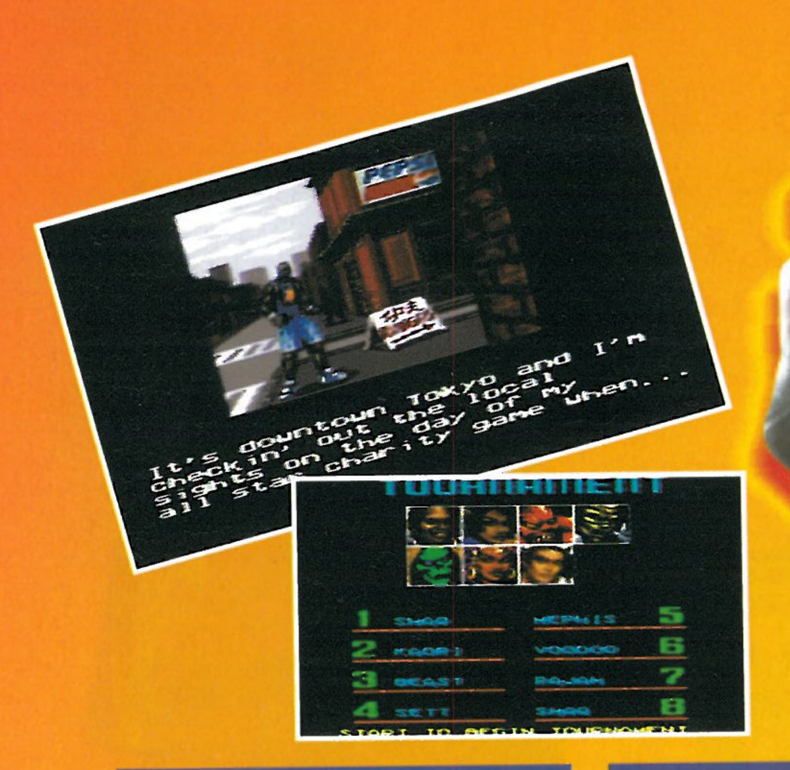
KAORI

1 ← ↓ → y puño
2 ↓ ← y patada
3 ↓ ← y puño





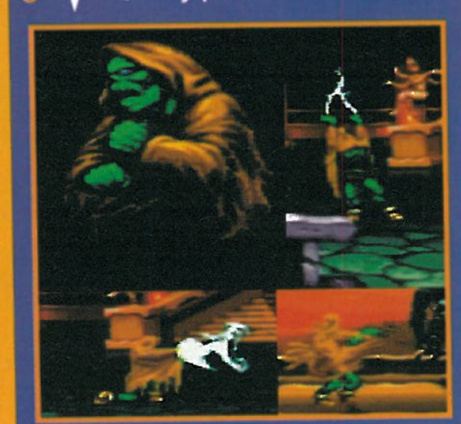






MEPHIS

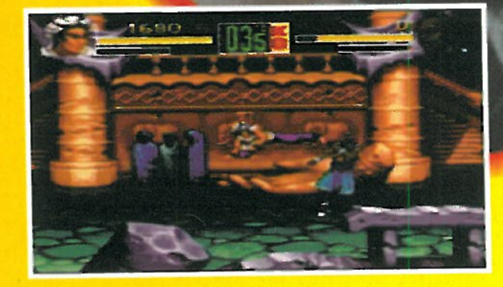
1 ↓ → y puño
2 ← ↓ → y puño
3 ↓ ← y puño



SET

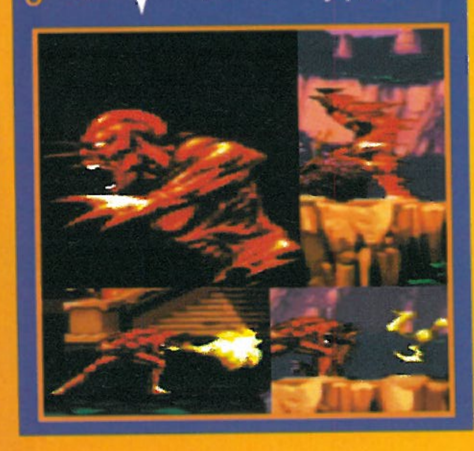
1 → ↓ ← y puño
2 ↓ ← y patada
3 → ↓ → y patada





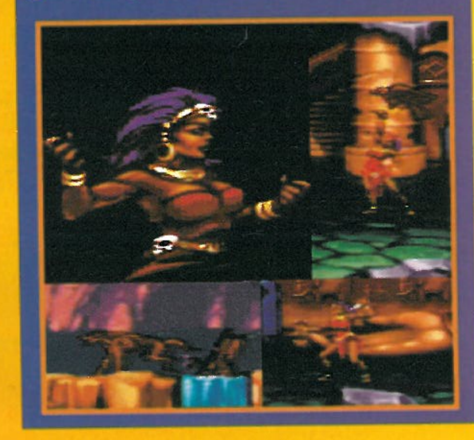
BEAST

1 ↓ → y puño
2 ↓ ← y puño
3 ← ↓ → ← y puño



VOODOO

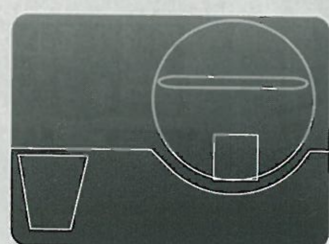
1 ↓ → y puño
2 ↓ ← y patada
3 → y botón ataque especial





PASARELA

MEGA DRIVE



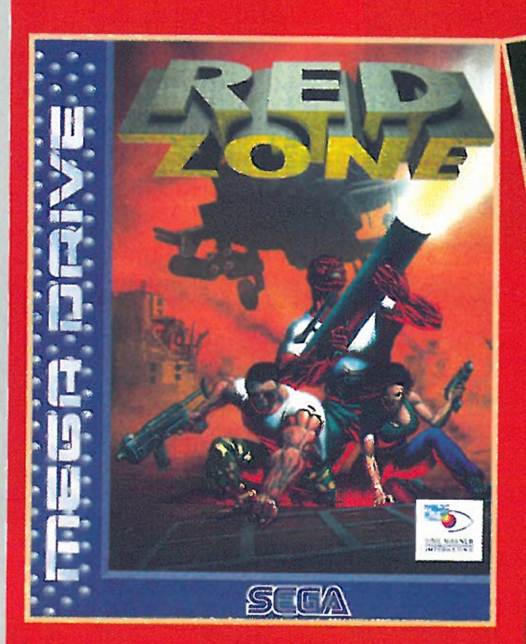
Pasarela:
RED ZONE
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: TIME WARNER
Distribuidor: ERBE
N. Jugadores: 1

RED ZO

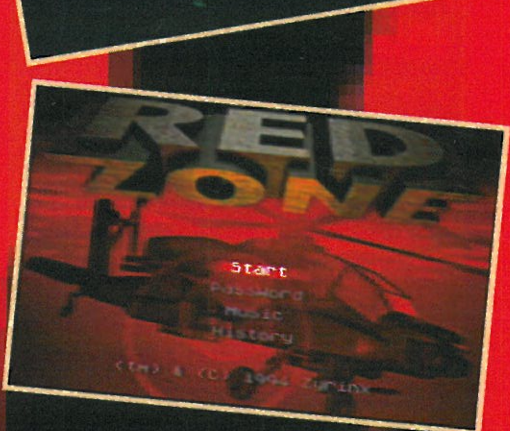
Durante la primera mitad del Siglo XXI, la paz mundial estaba en todo su auge, y nadie pensaba en la amenaza que se cernía sobre toda la población del globo. Un personaje demente, con ansias de poder y conquista estaba a punto de poner en marcha su plan de destrucción.



El Gobierno Mundial ha decidido pararle los pies a ese loco para devolver la paz, tan ahora deseada por todos. Para ello, van a introducir, clandestinamente, a un trío de aguerridos luchadores en territorio enemigo.
Cada uno tiene sus propias características para el combate, lo que les convierte en una perfecta máquina de matar.



Sólo tienen veinticuatro horas para desmantelar los planes del enemigo, y sólo disponen de sus habilidades y un helicóptero de la serie Apache, con un blindaje y un armamento mejorado.
Si estalla una Tercera Guerra Mundial o no, es algo que sólo tu puedes elegir.



LOS TRES HEROES

Fueron elegidos por su pefecta compenetración. Cada uno tiene sus propias habilidades que lo hacen único en su género. En las fases en que te desplazas a pie, puedes elegir con cúal de los tres quieres luchar.



TRAS LOS PASOS DE HITLER

UNA PERSPECTIVA INNOVADORA

La aventura se desarrolla en su totalidad bajo una vista cenital muy bien trabajada, pues el movimiento de los edificios, árboles y demás construcciones, ofrece a la acción un realismo de movimientos, y una profundidad realmente increíbles.

Si hay algo que se le pueda echar en cara a este juego es su excesiva dificultad, pues nos será casi imposible acabar una misión a la primera, pero ¿quién dijo que evitar una guerra mundial fuese fácil?

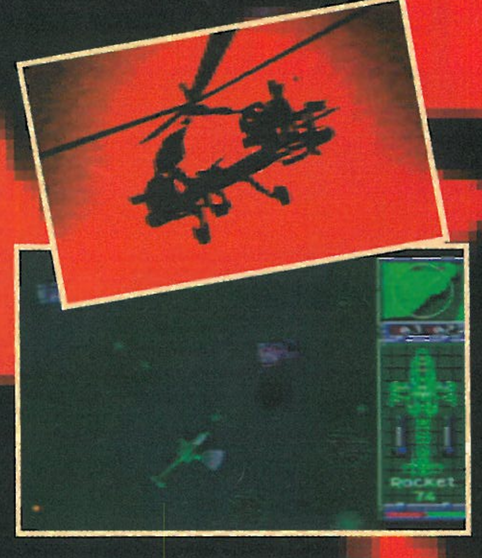


● ● ● CARLOS F. MATEOS

EL MEDIO DE TRANSPORTE

El Apache no es un helicóptero cualquiera. Está diseñado para convertirse en la máquina de guerra más poderosa del momento. Con sus misiles Hellfire es capaz de destruir incluso tanques. El respeto que infunde una máquina como esta en el campo de batalla puede salvarte más de una vez.

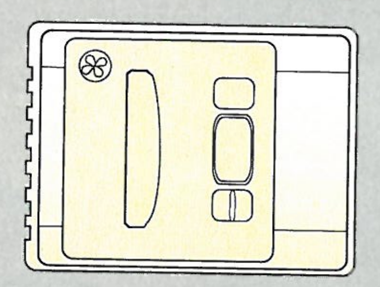




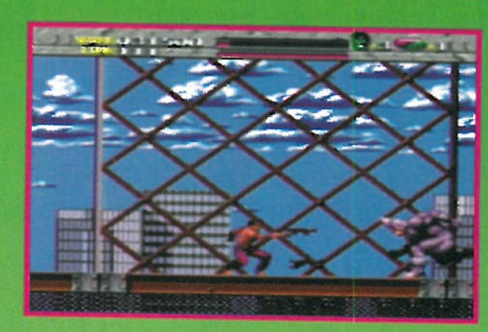


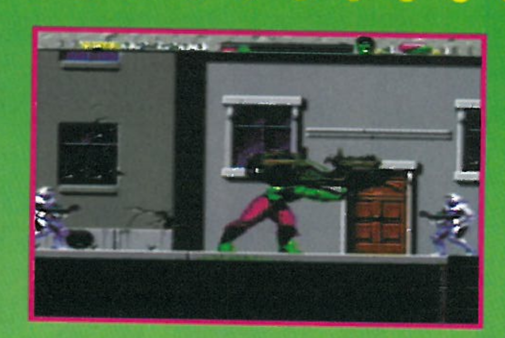


SUPER NINTENDO



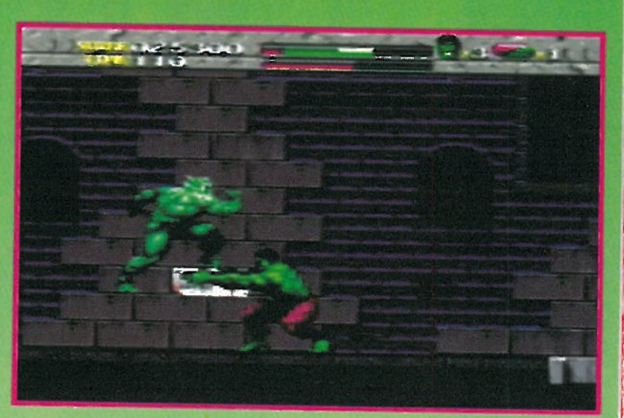
THE INCR



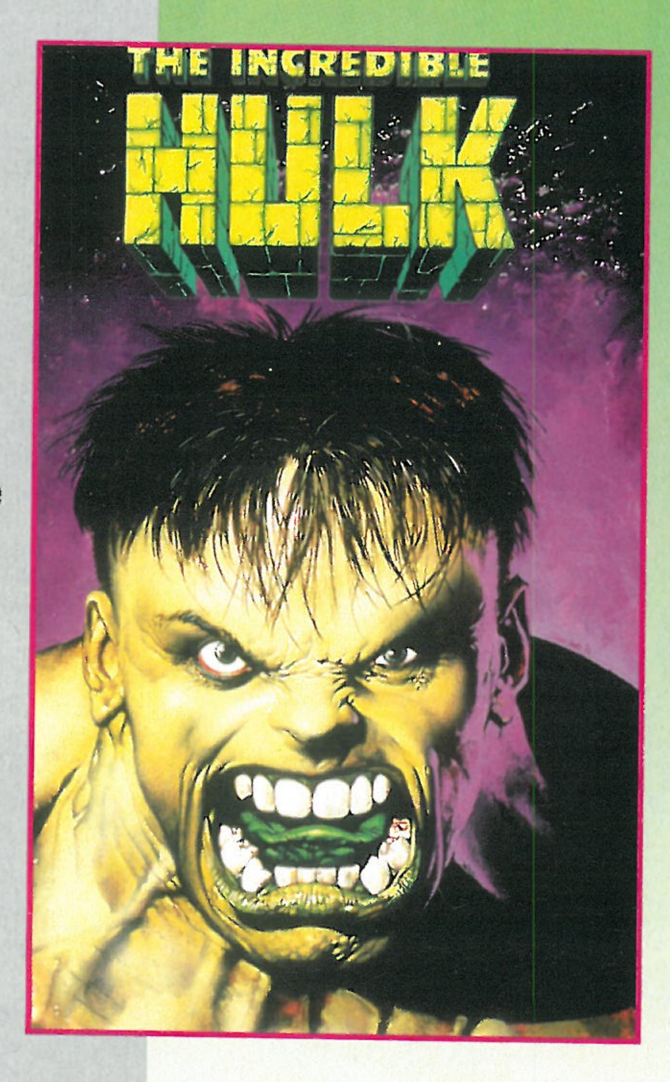


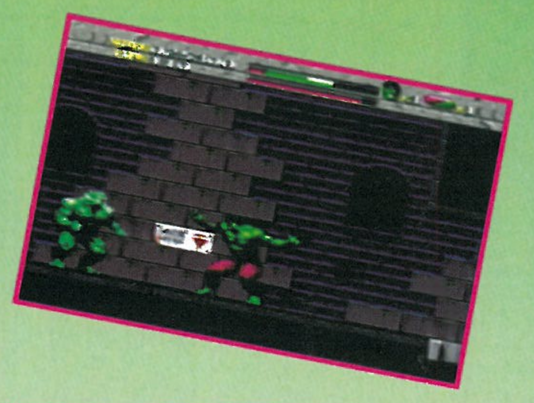
Pasarela:
THE INCREDIBLE HULK
Consola:
SUPER NINTENDO.
Compañía: U.S. GOLD
Distribuidor:SEGA
N. Jugadores: 1

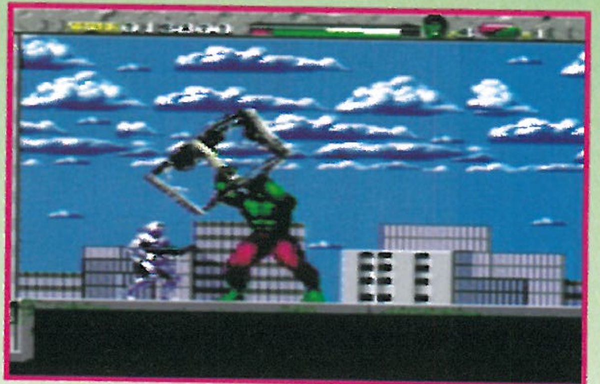
El juego plasma perfectamente la historia que número tras número nos va ofreciendo el comic. El archienemigo de Hulk, The Leader, ha vuelto a hacer de las suyas, y ha reunido a todos los supervillanos que quieren saldar cuentas con el héroe de la aventura. Rhino, Tyrannus y Abomination, junto con Leader,



El peculiar personaje de Marvel, que cuando se cabrea, más vale que esté todo el mundo alejado unos cuantos metros, vuelve de nuevo a nuestras consolas, esta vez en su versión de Super Nintendo. Preparaos supervillanos, pues la Masa ha vuelto a enojarse.









COMO

EDIBLE HULK

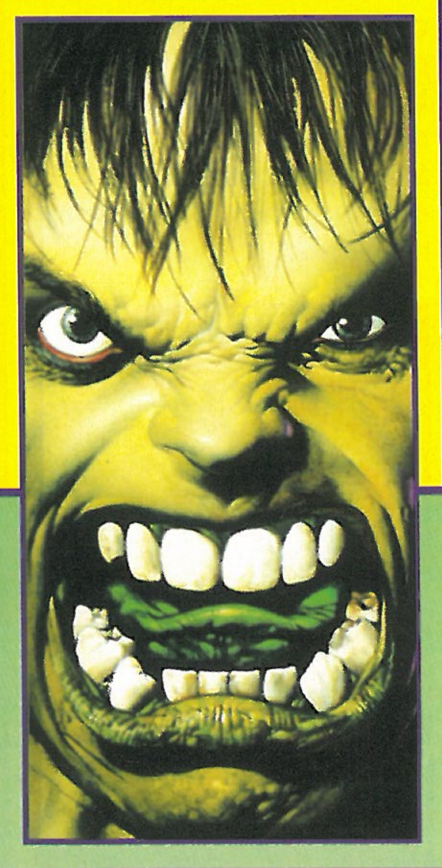
forman el grupo que crearán una odisea para el monstruo color esmeralda.

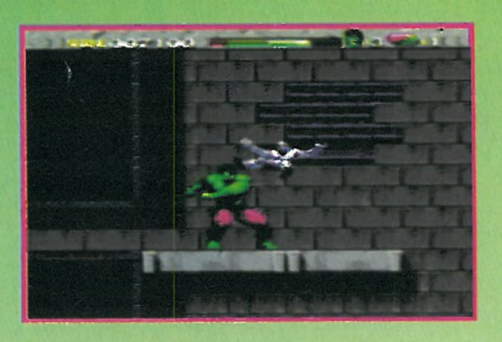
ALFA, BETA, GAMMA

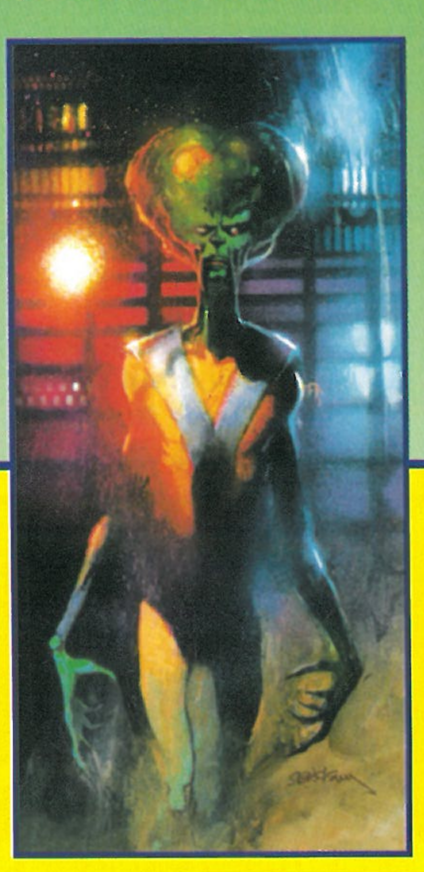
Bruce Banner era un inteligente científico, que por un fallo en uno de sus experimentos se vió completamente sumergido en un baño de ondas Gamma. Esto le convirtió en una montaña de músculos capaz de las más increíbles proezas. Pero esto más que alegrías le trajo problemas, pues la gente no estaba acostumbrada a ver un engendro igual, por lo que desde entonces cambió completamente su vida pasando a ser un fugitivo. Poco a poco fue descubriendo que conforme aumentaba su

EL SUPERHEROE ESMERALDA

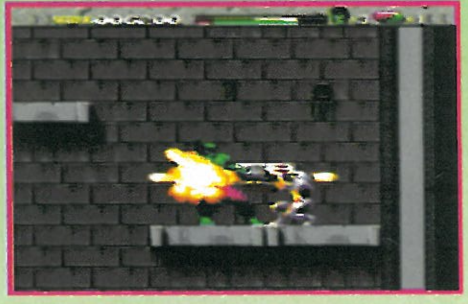
Su fuerza proviene de la exposición a las ondas Gamma. Capaz de levantar quinientas veces su peso. Al principio era una bestia sin inteligencia y casi inhumana, pero conforme fue ganando experiencia llegó a tener la misma inteligencia que su"alter ego", Bruce Banner.





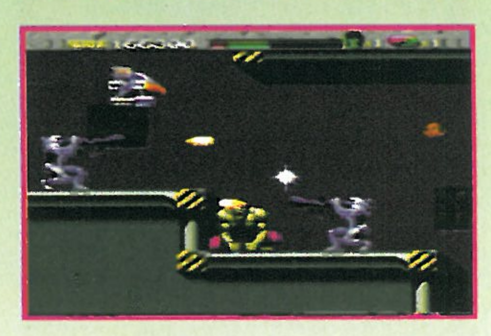






THE LEADER

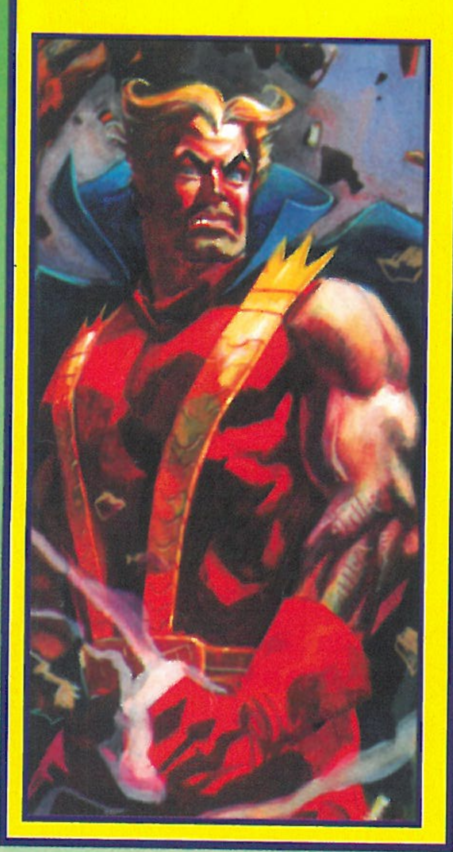
Su inteligencia sobrehumana le ha dotado de la capacidad de maquinar el plan que provocará la muerte de Hulk. Con su ingenio, y un ejército de mil androides, ha construido una base secreta desde la que dirige sus operaciones. Débil en combate cuerpo a cuerpo.



ME ENFADE...

TYRANNUS

Hace mucho, mucho tiempo, durante el Imperio Romano, encontró la fuente de la eterna juventud. Gracias a ella no sólo ha conseguido subsistir al paso del tiempo, sino que también ha conseguido unos poderes telequinéticos que le convierten en alguien muy respetado.



nerviosismo, su cuerpo comenzaba a cambiar de forma y tamaño, convirtiéndose en una máquina salvaje de matar. Sin quererlo, fue creándose enemigos, que ahora iban a hacerle la vida imposible.

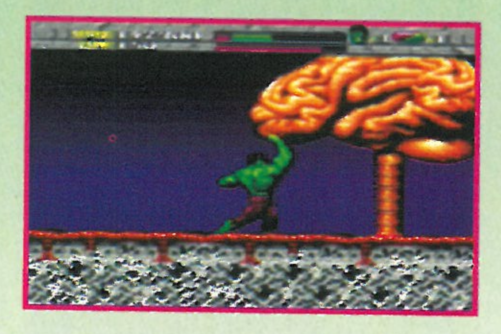
MOVIMIENTOS BESTIALES

The Incredible Hulk es otro juego de plataformas, que aunque está un poco escaso en el terreno de la originalidad, en el terreno técnico supera a las otras dos versiones. Los movimientos son mucho más nítidos y suaves, y realmente te dan la sensación de ver un dibujo animado.
Los sonidos también han sido mejorados con respecto a los cartucho de Mega Drive y Master System, lo que le añade una mayor cantidad de realismo a la acción.
Pero, nota curiosa, las escenas intermedias en las que una especie de página de comic en movimiento nos da pie a la siguiente fase no llegan a la calidad conseguida en Master System, que también supera a las de Mega Drive.
The Incredible Hulk es un cartucho pensado para que los fanáticos de los plataformas y



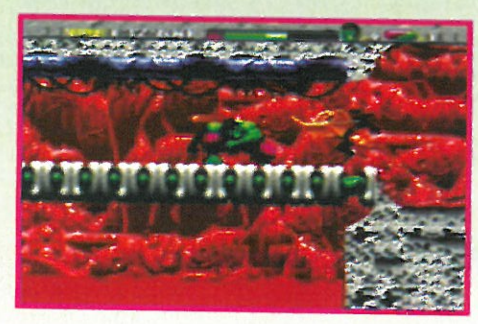
ABOMINATION

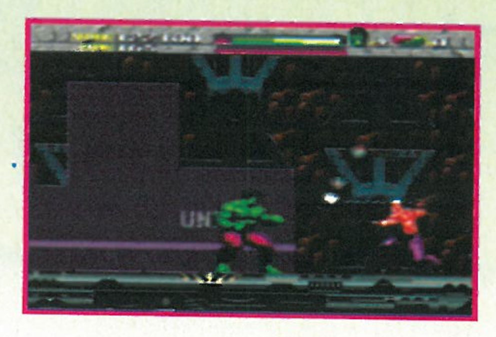
Adquirió sus poderes de idéntica forma que Hulk, es decir, con radiación Gamma.
A diferencia del protagonista, no necesita enfadarse para sufrir la transformación, sino que lo hace a voluntad. En un tiempo pasado fue un afamado doctor, que sufrió un desengaño frente a su ex colega Bruce Banner. Ahora ha jurado venganza.

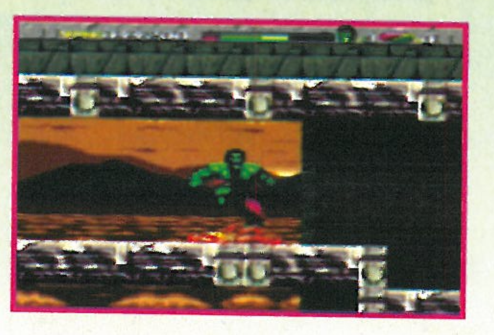


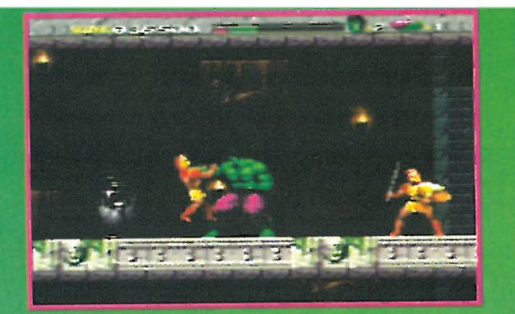


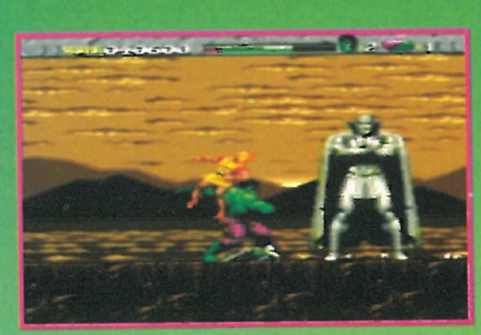












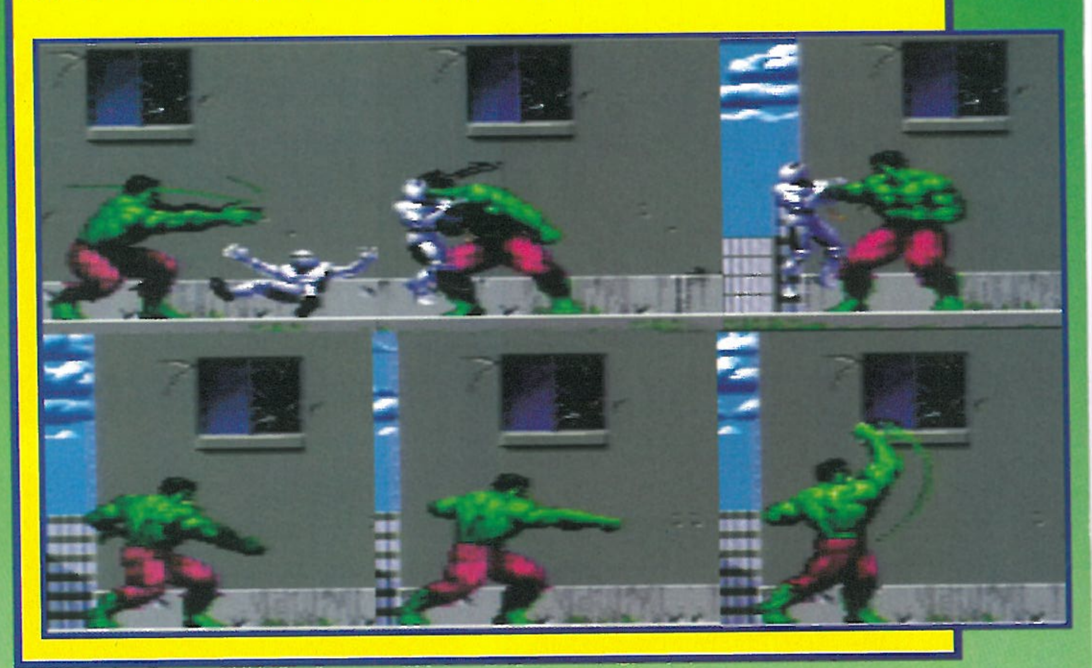


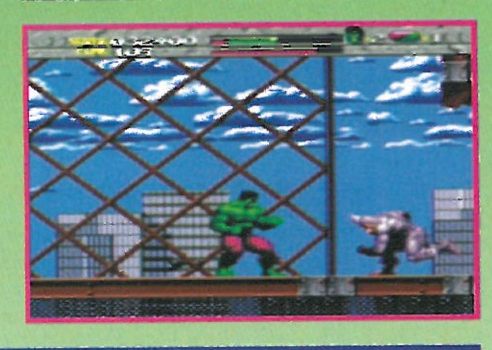
las aventuras de monstruo ecológico se lo pasen de lo lindo.

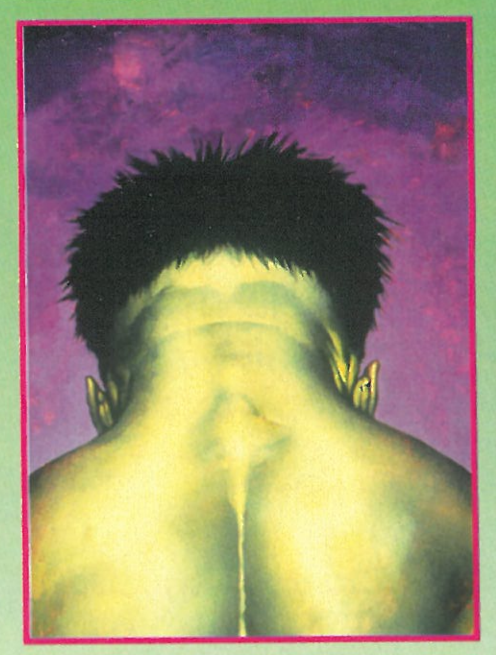
● ● ● ● EL CHIP ANONIMO

A TODO GOLPE

Como podéis observar, todos los movimientos de Hulk son de lo más bestial que hayamos podido ver hasta el momento. Si necesitáis una descarga urgente de adrenalina, no tenéis más que echar una partidita.



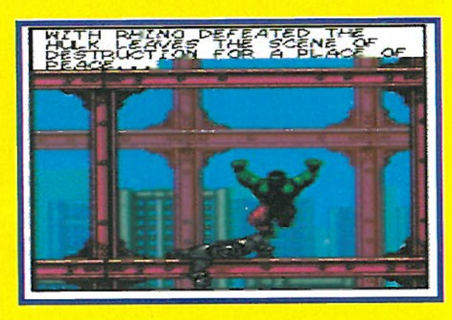




UN COMIC EN MOVIMIENTO

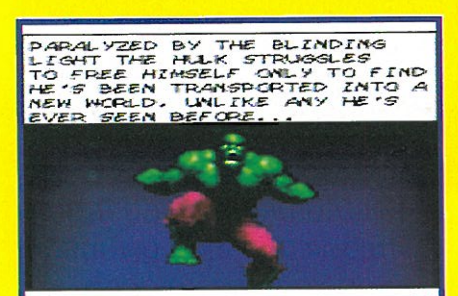
Entre fase y fase existe una pantalla diseñada como si de la viñeta de un tebeo se tratara. Prestad mucha atención a los "bocadillos", pues ofrecen más información de la que parece en un principio.











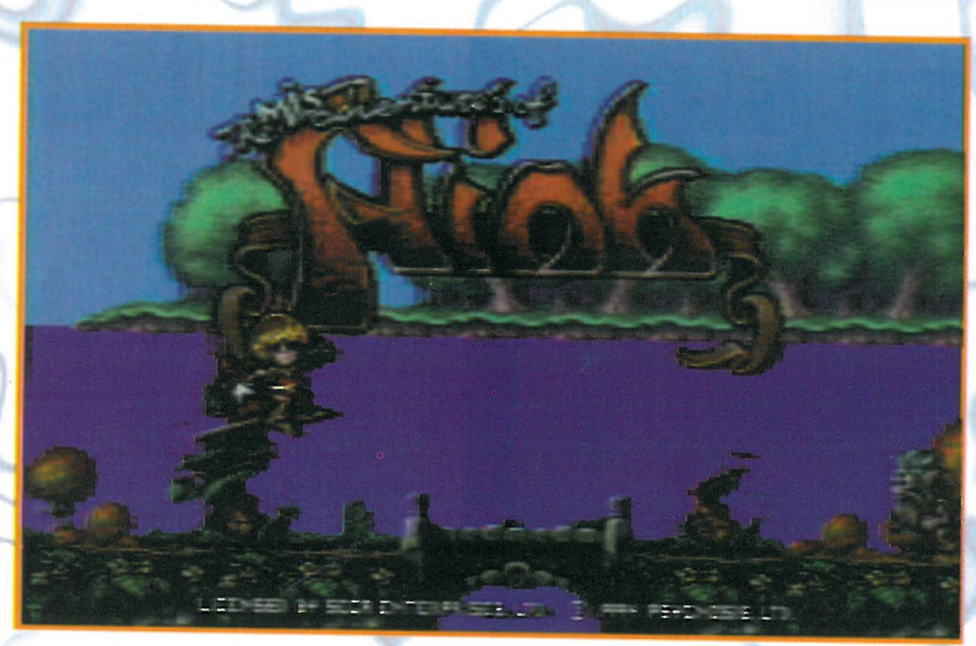


MEGA DRIVE

FLINK







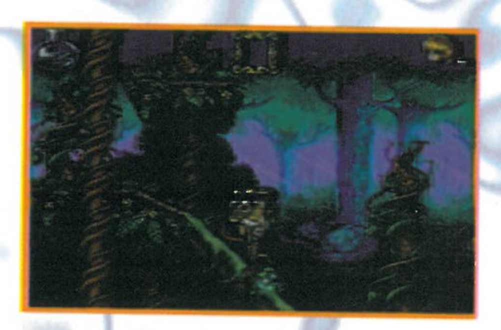
Pasarela:
FLINK
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: PSYGNOSIS
Distribuidor:COLUMBIA
N. Jugadores: 1

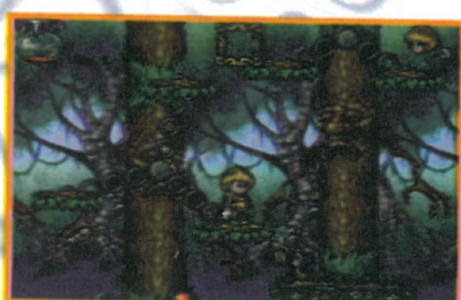
Para llegar a ser un buen mago solo hay un camino, y es derrotar al señor de la maldad en singular combate, y esto es lo que va a intentar Flink ayudado únicamente de su habilidad y hechizos.

Un nuevo juego de plataformas está a nuestro alcance. Ha sido creado tomando como ejemplo todos los buenos matices de juegos anteriores, así que pensad en la mezcla











EL APRENDIZ DE MAGO

explosiva que puede ser este cartucho.
Comenzamos nuestras andadas sin saber ningún hechizo, pero a medida que vamos avanzando en la aventura, iremos descubriendo todos los utensilios necesarios para conseguir hacer magia.
Muchos son los enemigos a los que deberás enfrentarte, y algunos de gran tamaño, pero no te dejes amedrentar, pues seguro que alguno de tus hechizos te ayudará a salir victorioso.



Durante la creación del cartucho, todos los personajes y escenarios han sido previamente analizados por dibujantes profesionales,



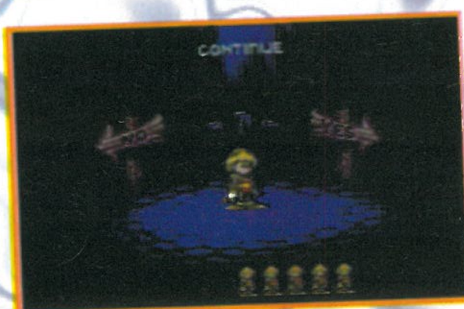




con lo que al final se ha conseguido el resultado que a la vista tenéis.







Los sonidos y músicas también han sido tratados con un gran cuidado y esmero, lo que le da al juego un ambiente de cuento de hadas.
Flink destaca en todos los aspectos, incluso en el más importante: la diversión.

EL CHIP
ANONIMO



GAME BOY

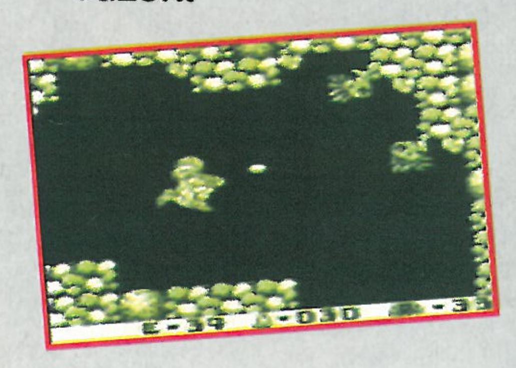
METROID 2: RETU

EL PEQUE



Pasarela:
METROID 2: RETURN OF SAMUS
Consola: GAME BOY.
Compañía: NINTENDO
Distribuidor: .NINTENDO
N. Jugadores: 1

Mientras que Super Metroid hace furor entre todos los poseedores de una Super Nintendo, Metroid 2 está haciendo estragos con los jugones que pasan las horas perdidas frente a su Game Boy. Veremos cual es la razón.



El argumento nos traslada a un planeta hostil, distanciado del Sistema Solar en cinco mil años luz. La liga interplanetaria ha recibido el aviso de que allí están gestando un elevado número de larvas Metroid, que más tarde pueden atacar todos los planetas de nuestra galaxia. El voto es unánime a la hora de elegir a la persona que llevará a cabo la peligrosa misión de acabar con esos monstruos. Su nombre es Samus. Debido a su experiencia en esta labor de exterminio, la agente interestelar fue transportada a ese oscuro mundo. Como todos sabían el riesgo de la



aventura, una nave nodriza, cargada con armas de la última generación viajó hasta aquel lugar, pero un accidente la hizo explotar siendo todos los ingenios mecánicos diseminados por la superficie. Ahora, casi indefensa, Samus debe llevar a cabo su búsqueda sin más ayuda que la de su ingenio y habilidad.

OTRA FORMA DE HACER UN JUEGO

Varias son las razones que le



RN OF SAMUS

EXITO A
EÑA ESCALA

atribuyen a este cartucho el título de líder en ventas. La primera es el interesante argumento que cada vez nos sumerge más en la aventura. La segunda son los enormes y numerosísimos mapeados que tiene el juego, y que todavía no sabemos como los han metido en tan poca memoria. En tercer lugar, la calidad del juego a nivel técnico, que, salvando las diferencias lógicas, es idéntica a la del cartucho de Super Nintendo, y por último, y no menos importante, la posibilidad de grabar las partidas, gracias a una pequeña batería instalada en el cartucho.

Con todo esto no nos extrañaría que Metroid 2: Return of Samus, cambiase la forma de hacer juegos para esta miniconsola.

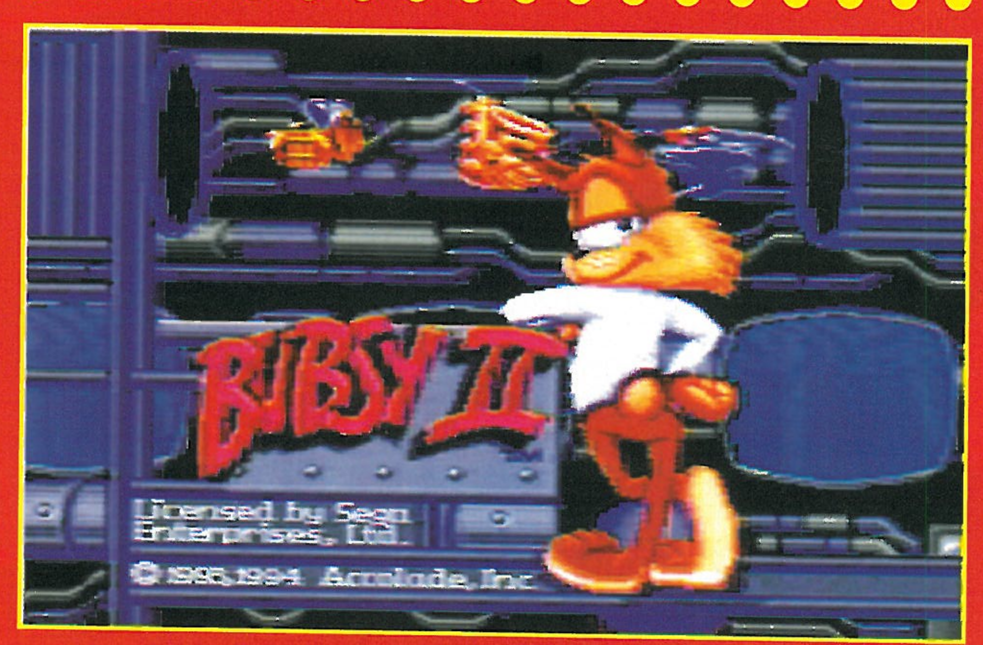


CARLOS F. MATEOS



MEGA DRIVE

BUBSY II

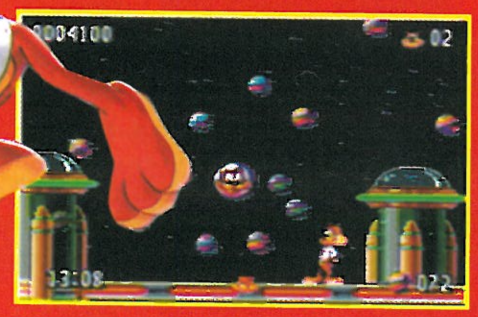


Pasarela:
BUBSY II
Consola: MEGA DRIVE
Compañía: ACCOLADE
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: 1 ó 2

UN MININO TRAVIESO

Bubsy es el gato que más furor ha causado en el mundo de los videojuegos. Como sus "fans" no podían pasar sin él, nuestro héroe regresa triunfal en una aventura donde debe demostrar todas sus habilidades si quiere sobrevivir.





Bubsy, el minino más "enrollado" del mundo, ha regresado tras una corta temporada de descanso en una recóndita playa del Caribe. A pesar de que no le apetecía disfrutar de las vacaciones que estaba disfrutando junto a una querida amiga, al sentir como le reclamaban las masas para que enfrentase sus zarpas felinas contra los más malos del lugar, el mito viviente ha decidido regresar, y es que Bubsy es toda una estrella. En

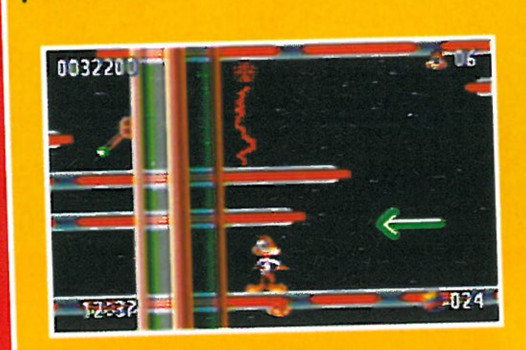






PIRATAS

Aunque en principio pudieramos pensar que se trata de los piratas que asolaban los siete mares, nos encontramos ante bucaneros espaciales. Aquí Bubsy puede manejar una aeronave para avanzar por los pasadizos.











esta ocasión, nuestro simpático amigo se enfrentará a unos extraños seres porcinos que han tomado la Tierra a través de un agujero espacio-temporal que conducía desde su planeta a nuestros lares. Para cerrar los portales, evitando así la invasión, Bubsy debe introducirse en los diferentes mundos a los que conducen para alcanzar las esferas del poder que los cierran. En total, podemos encontrar treinta diferentes fases (sin contar las de los enemigos de final de nivel), aunque sólo recorreremos quince según el camino que previamente hayamos elegido. Además encontraremos fases de bonus escondidas en los más insospechados lugares del mapeado. Al igual que en la primera parte, adquieren gran importancia los diferentes objetos que

BONUS

Si encontramos las puertas que conducen a estas fases, podremos cazar objetos con la ayuda de una rana, o atravesar el motor de un coche con un armadillo.







PIRAMIDE







Momias, arañas, ¿lagartijas?; estos y otros enemigos son los que encontrarás en la peligrosa pirámide, en la cual abundan los interruptores que debes pulsar para abrir paredes y caminos secretos.





CASTILLO

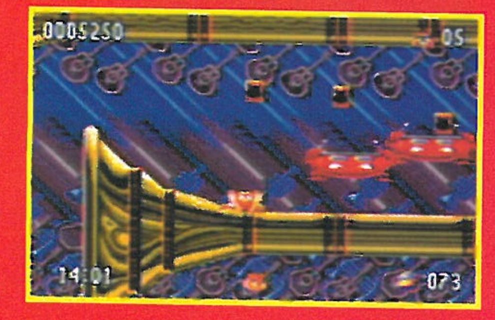
Debes tener mucho cuidado con las trampas del suelo, ya que conducen a una muerte segura. Sin duda, este es quizás el escenario más simpático del juego gracias a sus graciosos enemigos.











LA TIENDA

Al finalizar cada fase podremos comprar objetos a cambio de las monedas de gato que encontremos en nuestro camino. Lo mejor es aumentar nuestras vidas extra.

GIFT SHOP
YOU HAVE 003
HOLDING COST
001 1
001 25
001 10
BUY 002 5
002 25

encontremos en el camino, los cuales nos ayudarán a avanzar más rápidamente en la aventura.

UN GATO MUY ACTIVO

Gráficamente, Bubsy 2 es muy parecido a su antecesor, pero se nota que se han trabajado más los fondos de los diferentes escenarios. Como siempre lo mejor, es la magnífica animación del













AVIONETA

Toda la fase la recorreremos montados en un biplano antiguo. Recuerda que para girar, debes pulsar rápidamente dos veces en la dirección a la que quieras dirigirte.

protagonista, y también la simpatía que desprenden todas sus acciones, al igual que las de los enemigos, con lo que la risa esta asegurada. Lástima que no se haya mejorado el marcador de energía de Bubsy, ya que no es fácil distinguir cuanta le queda. El sonido esta bien realizado en su conjunto, pero las digitalizaciones han mejorado mucho respecto a la primera parte. Si te gustan los juegos de plataformas, este es muy divertido y seguro que no te separarás de él hasta que hayas superado todos los niveles.

ANTONIO GREPPI

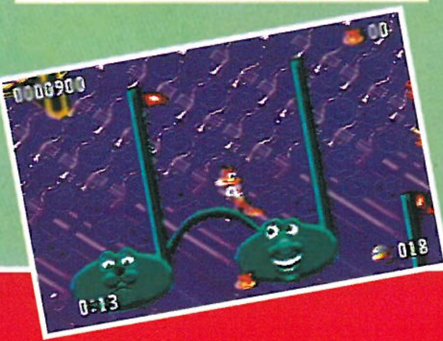


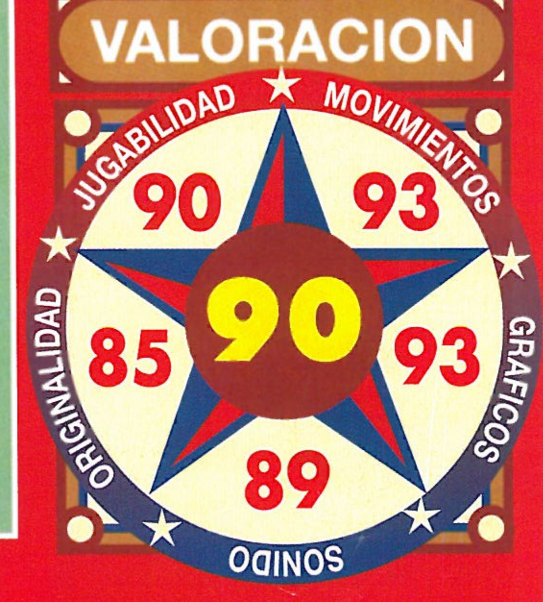
MUNDO MUSICAL

Este es la fase más sicodélica de los dos juegos protagonizados por Bubsy. Debes avanzar entre corcheas, semicorcheas y si bemoles, mientras saltas sobre tambores y timbales.









GAME BOY

M E G A

EL AN



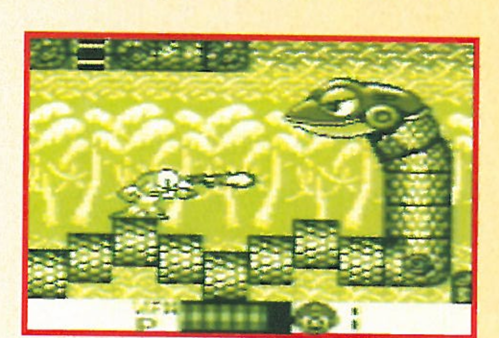
Pasarela: MEGAMAN 3
Consola: GAME BOY.
Compañía: CAPCOM
Distribuidor: NINTENDO
N. Jugadores: 1

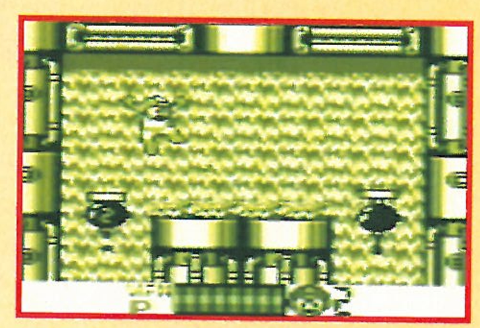
Este es el tercer fascículo de tan carismático personajillo, que nos llega de manos de Nintendo para nuestro deleite ante la pequeña pantalla monocroma de la Game Boy ¿ Sabe alguno si llegará el cuarto ?

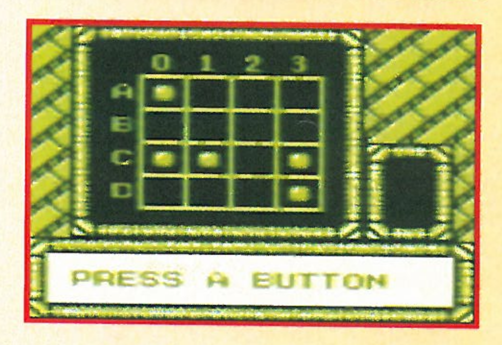


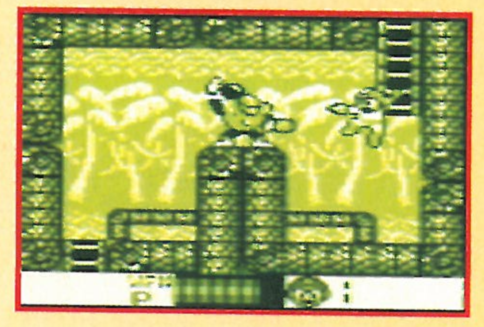
La sempiterna lucha entre la todopoderosa organización criminal Sigma, y el heróico androide continúa, esta vez con cuatro nuevos monstruos metálicos, más peligrosos que nunca.

Megaman tiene que atravesar una serie de inhóspitos lugares, plagados de las más variopintas especies de animales y robots, que le atacarán sin descanso. Aunque al principio nuestro









M A N 3

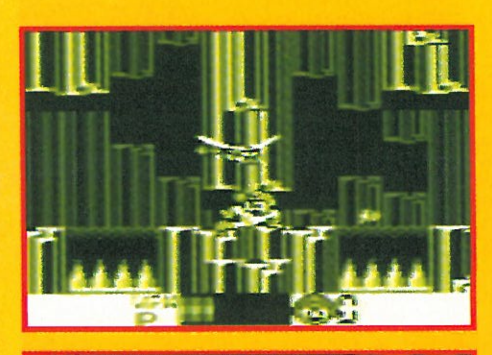
TERCER IDROIDE

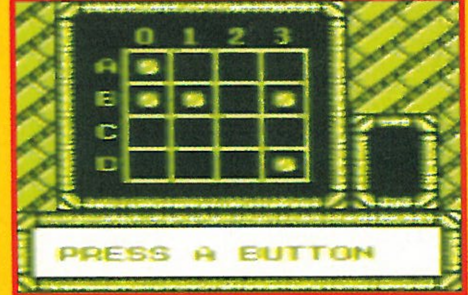
amigo solo dispone de un cañón de plasma, más adelante, y a medida que vence a sus adversarios conseguirá nuevas armas, que le permitirán medirse cara a cara con el malvado jefe de Sigma.

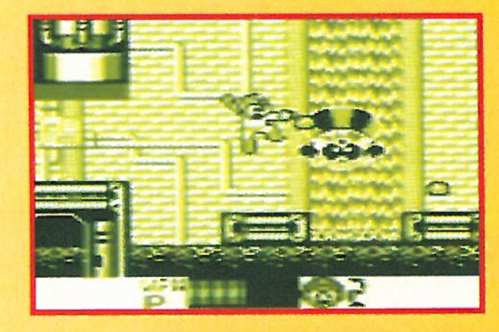
LOS GRAFICOS HAN CRECIDO

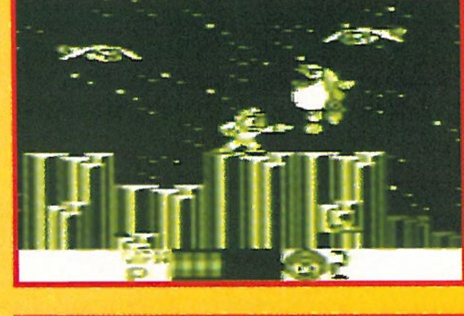
El tamaño de los sprites es sin duda lo más sobresaliente de un juego que casi no se diferencia en nada más con respecto a sus predecesores. No solo el objetivo es el mismo, sino también el sistema de juego. Todos estamos de acuerdo que el sonido y los movimientos han sido mejorados notablemente, pero también hay algo que diferencia a unos cartuchos de otros y es su originalidad.
A pesar de esto, Megaman 3 es la consagración de esta larguísima saga que comenzó sus andaduras en la Nintendo de 8 bits.

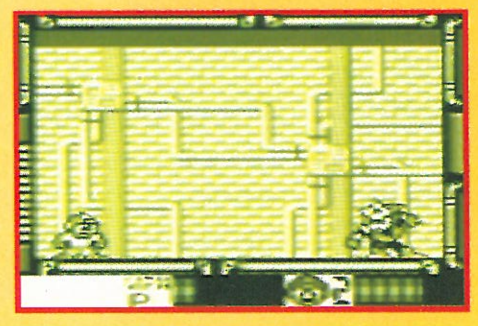

EL CHIP ANONIMO

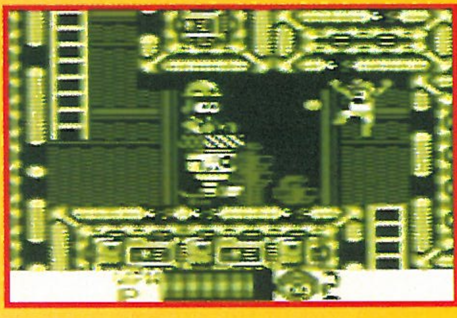










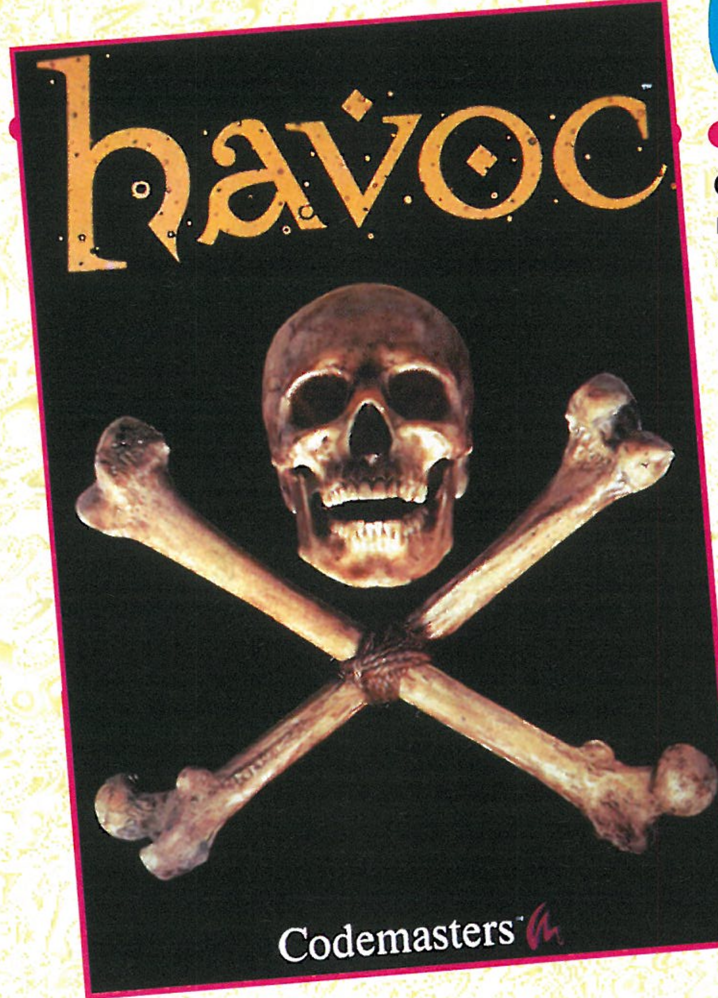




PASARELA

MEGA DRIVE

Pasarela:
CAPTAIN HAVOC
Consola: MEGA DRIVE
Compañía: CODEMASTERS
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: 1



CAP

Captain Havoc nos introduce en una bella historia que tiene como protagonista al personaje que le da nombre. Un día que iba planeando su próximo asalto a un buque de la Reina, descubrió como una mujer y su hijo estaban siendo atacados por uno de los

LA CANCIO

¿Os apetecería ser el corsario más aguerrido de los cuatro mares ? Seguro que sí, y para que esto pueda convertirse en realidad Codemasters nos trae este cartucho novedad que tiene como telón de fondo un maravilloso mundo al estilo inigualable del Capitán Garfio.

EL CAPITAN HAVOC
Protagonista de la serie. Le debe su gran agilidad al capitán que sirvió durante muchos años. Tiene un estilo de lucha muy peculiar, que le hace casi inútil la espada. Su misión es encontrar a la mujer de la que está enamorado y a su hijo, y no dudará en hacerlo.

tripulantes de su enemigo acérrimo, el Capitán Colmillos.
Sin dudarlo ni un segundo se lanzó al ataque, derrotando con solo dos golpes al bribón asaltante.
A partir de entonces se sucedieron una serie de sucesos que paso a relatar.
Pocos días después del ataque, llegó el barco de

TAIN HAVOC

Colmillos y, curiosamente, la primera casa asaltada del pueblo fue la que tenía como residentes al Capitán Havoc, la mujer y el niño.
Harto de todas estas salvajadas por parte de los malvados corsarios, salió decidido a acabar con toda la tripulación de aquel barco y con todos aquellos que tuvieran algo que ver con el Capitán Colmillos.

SABLES, TESOROS Y ABORDAJES

Captain Havoc es otro juego de plataformas, aunque esta vez con algo de originalidad por su parte. No solo en el argumento, que introduce perfectamente en el juego,

CORSARIOS A BABOR

Estos son los piratas más malvados que rondan por los confines de los cuatro mares. Cuidado, pues no les importa acabar con quien se les ponga por delante con tal de conseguir una moneda de oro más.



ON DEL PIRATA

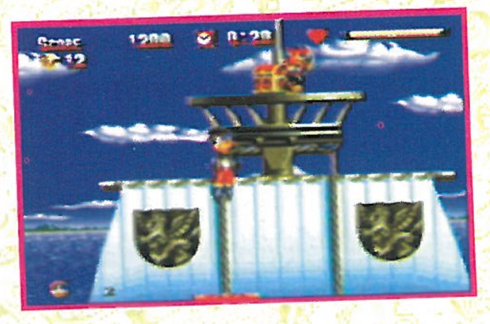


















UNA ORQUESTA MUY ESPECIAL

Si en vez de jugar directamente, te metes en el menú de las melodías, descubrirás a todos los personajes que forman parte del juego, creando una orquesta muy peculiar.









sino también por los gráficos y sonido a los que se les han dedicado muchísimas horas.

A la hora de elegir el nivel de dificultad tienes que tener en cuenta una cosa, y es que dependiendo de lo complicada que quieras que sea la aventura, tendrá más o menos niveles, así que no te sorprendas si jugando en modo fácil descubres que el cuarto nivel te sale el fatídico Game Over.

Si te quieres sentir como Errol Flynn en una de sus muchas películas de acción, no tienes más que insertar este cartucho en tu consola y la aventura estará servida.

CARLOS F. MATEOS



¡La radio más pequeña del mundo!

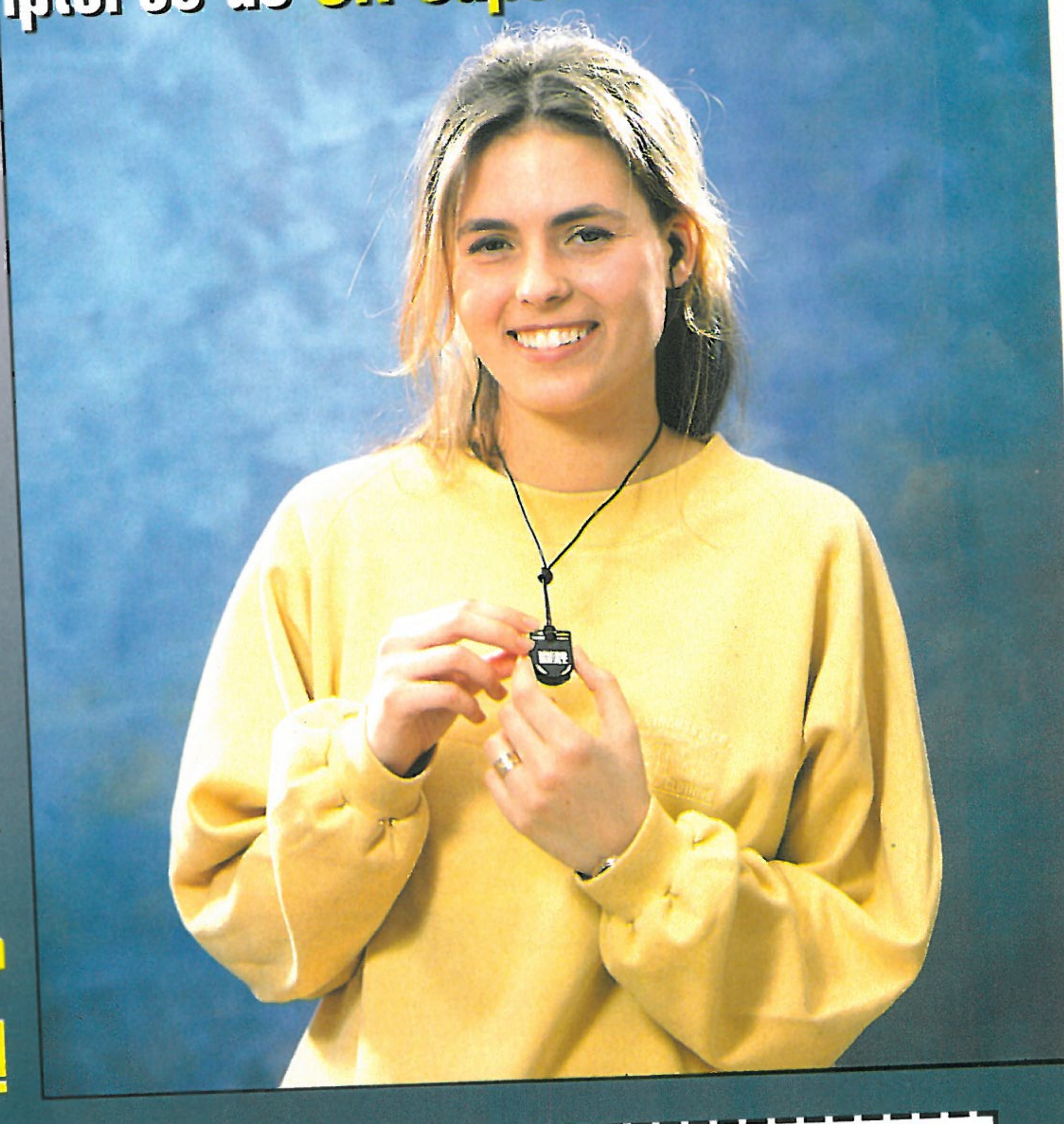
para los suscriptores de OK Super Consolas

FM Tiny Turner es una extraordinaria radio de FM que se está haciendo muy popular por su increíble tamaño y la calidad de su sonido, propia de receptores más voluminosos.

La puede utilizar en cualquier circunstancia, incluso haciendo deporte, ya que su peso (¡23 gramos!) hace que tan sólo su espectacular audición sea perceptible: lo demás como si no existiera.

Se controla mediante un selector de sintonía automático, que cambia de emisora mediante una simple pulsación.

Incluye unos micro auriculares de gran calidad cuyo cable funciona también como antena.



¡No deje escapar esta oportunidad!

Oferta válida únicamente para España

OK Super Consolas

Deseo suscribirme a la revista **OK Super Consolas** por el periodo y modalidad de pago que indico.

NOMBRE ________ **1er. APELLIDO** ________

2º APELLIDO ________

DOMICILIO ________ **NUMERO** ______ **PISO** ______

C. POSTAL ________ **CIUDAD** ________

PROVINCIA ________

EDAD ________ **CIF o NIF** ________ **TELEFONO** ________

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

☐ **POR UN AÑO**
4.200 Pta. 12 envíos más el REGALO, incluidos los gastos de envío. La suscripción por un año comprende 12 números sencillos a 350 Pta.

NOTA: Las personas que renueven la suscripción se beneficiarán de la oferta en vigor.

FORMA DE PAGO

☐ **CONTRA-REEMBOLSO**
☐ **CHEQUE** a nombre de **MULTIPRESS, S.A.** adjunto a este boletín

TARJETA

☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD
☐ CAJA MADRID ☐ TARJETA 6000

Nº ______/______/______/______

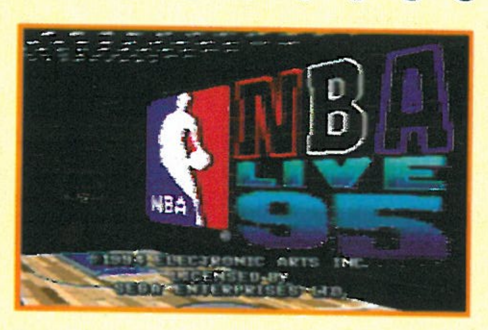
Caduca ______ 199____ MES Y AÑO

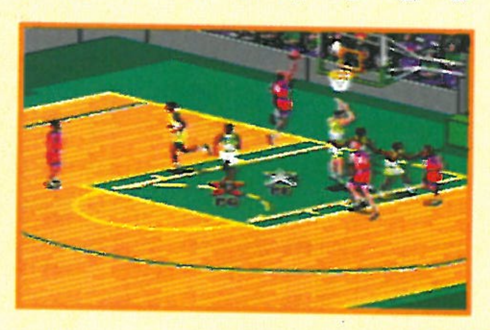
FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta)

Envíe este cupón a: MULTIPRESS, SA. Pza. República Ecuador, 2. 28016 MADRID Tno: (91) 457 53 02 Fax: (91) 457 93 12

MEGA DRIVE

N B A L I





Jugar con personajes de la talla de Shaquille O'Neall, Scottie Pippen... y demás integrantes de la NBA norteamericana tiene su encanto, por ello, los juegos de baloncesto siempre han tenido tanto éxito entre los usuarios de consolas. En esta nueva versión de la serie que todos los años ofrece EA Sports (sello deportivo de Electronic Arts) las cosas han cambiado



radicalmente. La perspectiva del terreno de juego ha pasado de ser vista horizontalmente a isométricamente, es decir, se ha introducido una variante diagonal. Aunque en principio pueda parecer un poco lioso, tras jugar unos cuantos partidos, es posible

Pasarela:
NBA LIVE '95
Consola: MEGA DRIVE
Compañía:
ELECTRONIC ARTS
Distribuidor: DRO SOFT
Nº Jugadores: 1 ó 2



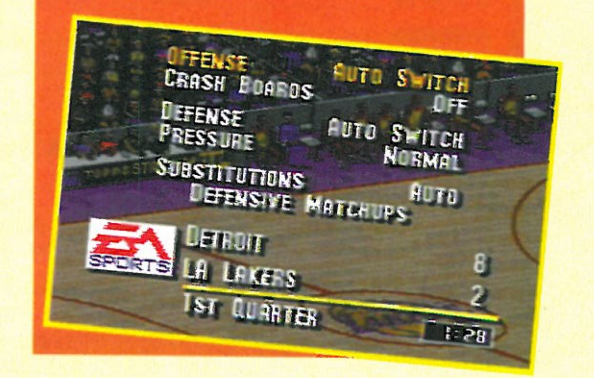
Electronic Arts sigue demostrando que es una de las mejores compañías a la hora de trasladar cualquier especialidad deportiva a las pantallas de televisión de nuestras videoconsolas.





OPCIONES

Como en la mayoría de juegos de EA Sports, encontramos gran variedad de opciones que nos permiten variar completamente el desarrollo de los partidos.



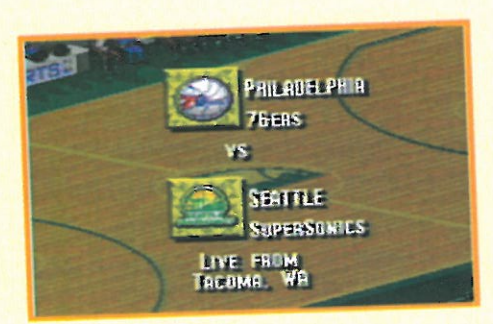
V E ' 9 5



CANASTA DE TRES



gozar más del juego al introducirse un nuevo modo de jugar.



El programa cuenta con unos gráficos de gran calidad, no sólo en los protagonistas (los jugadores), sino también sobre el terreno, ya que las estadísticas han mejorado su presentación y los campos ahora toman los colores representativos de los diferentes equipos. El sonido se corresponde con el de los juegos de este tipo, y los movimientos son fluidos. Ideal para todos aquellos que queráis imitar las evoluciones de vuestros deportistas ideales.



ANTONIO GREPPI



ESTADISTICAS

Si quieres saber cual es tu mejor jugador, el porcentaje de tiro o tus errores en defensa, nada más que debes echar un vistazo a las estadísticas que ofrece el cartucho.







GAME BOY

DUCK TA

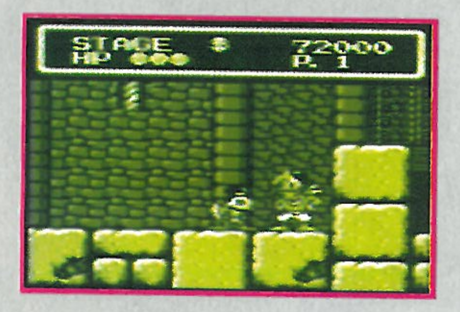




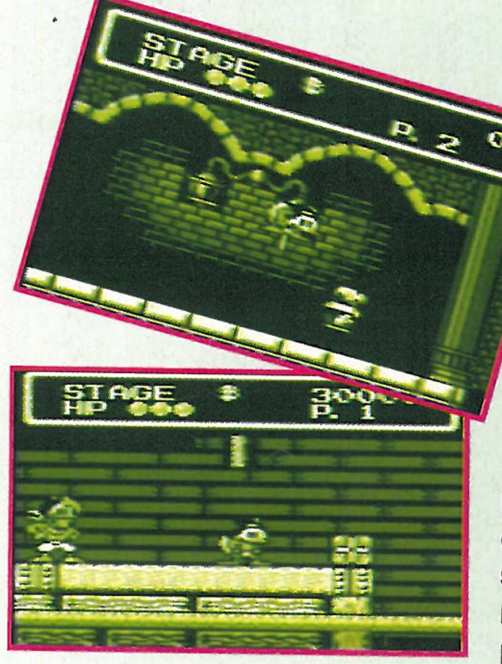
UNOS PATOS

Pasarela:DUCK TALES 2
Consola: GAME BOY.
Compañía: CAPCOM
Distribuidor: .NINTENDO
N. Jugadores: 1

Inspirado en una fantástica serie de dibujos animados creada por la Factoría Disney, y que lleva por título "Las Patoaventuras", ha sido programado este cartucho que continúa las peripecias del Tío Gilito, Los sobrinitos, y todo ese elenco de simpáticos personajes.

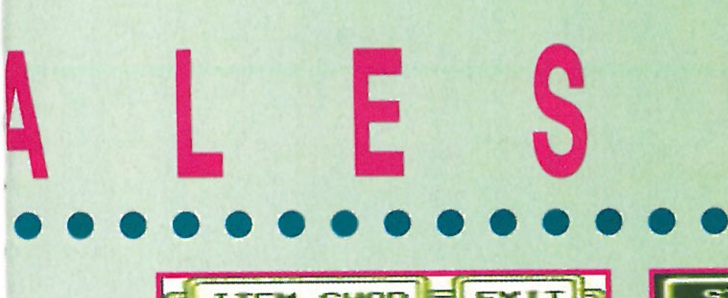


Un nuevo arcade de plataformas se nos presenta con un argumento tan simple como atrayente. Se tiene idea que el fastuoso tesoro de McDuck está oculto en una zona recóndita entre el Triángulo de las Vermudas y el desierto del Sáhara. El mapa que fue dividido en cuatro trozos ha sido diseminado por todo el mundo, y nuestros amigos se han propuesto encontrarlos para ir en busca de las riquezas acumuladas por el pirata.

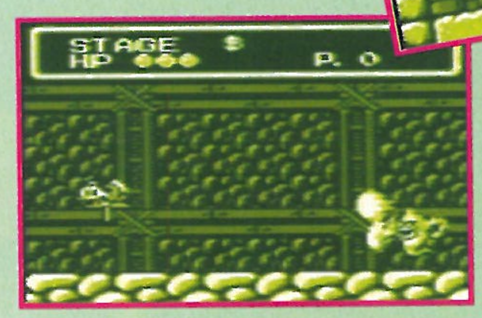


EL PATO MAS RICO DEL MUNDO

El juego comienza con una vista global de todas las partes que podemos visitar en busca del codiciado mapa. Podremos dirigirnos a la fase que queramos gracias a que un amigo de Gilito nos lleva en su avión. Los escenarios van desde una tenebrosa mansión hasta un árido desierto plagado de escorpiones y momias, pasando por el misterioso Triángulo de las Vermudas, o Las Cataratas del Niágara. Durante la aventura controlamos exclusivamente al Tío Gilito, aunque en determinados momentos los sobrinitos, y el pato aviador tomarán parte en el transcurso de la partida, ya sea para ayudarnos en nuestra búsqueda, o para permitirnos abandonar esa

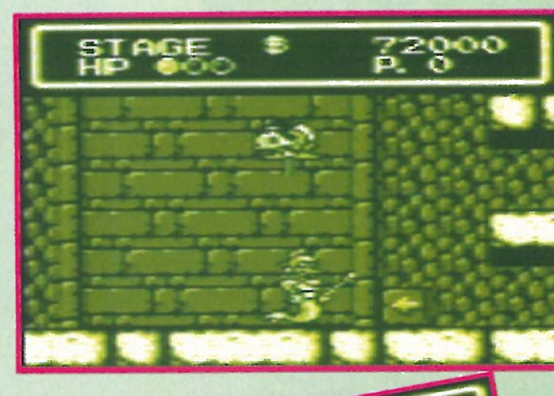


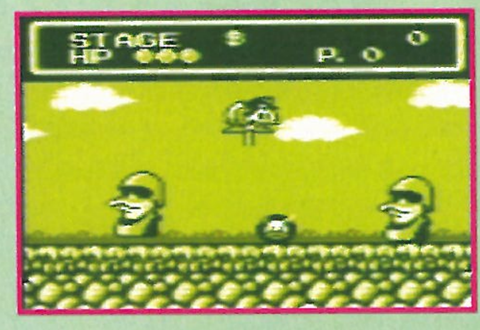


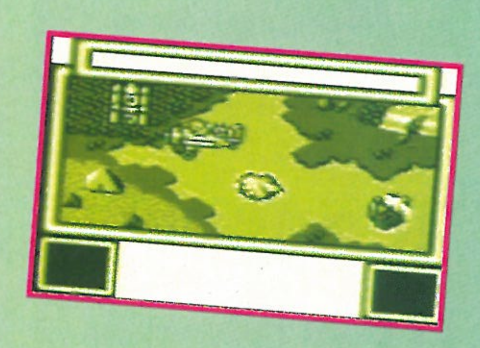




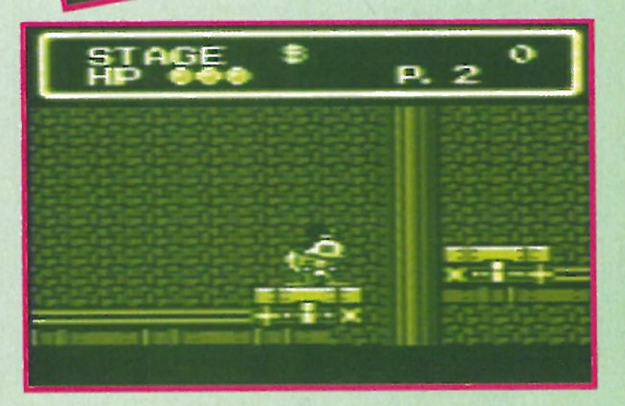
NO TAN PATOSOS











fase sin tener que acabarla previamente.
Para defenderse de los ataques enemigos, Gilito no solo va a disponer de su inseparable bastón, sino que en determinadas ocasiones va a disponer de unos valiosísimos items de ayuda.



PATO A LA NARANJA

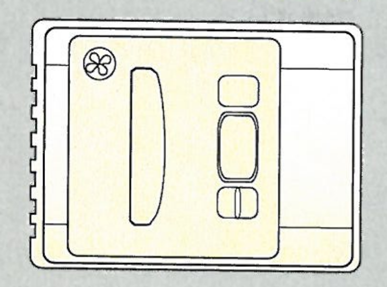
Duck Tales 2 tiene todos los ingredientes como para ser comparado en exquisitez a ese plato gastronómico tan sabroso, y es que los gráficos están dotados de unos de los mejores movimientos vistos hasta ahora. La música también ha sido tratada con gran esmero por parte de los programadores, incluyendo incluso la banda sonora de la serie. Podemos decir sin ningún temor a equivocarnos que este cartucho está hecho para los "Gourmets" del videojuego.

CARLOS F. MATEOS

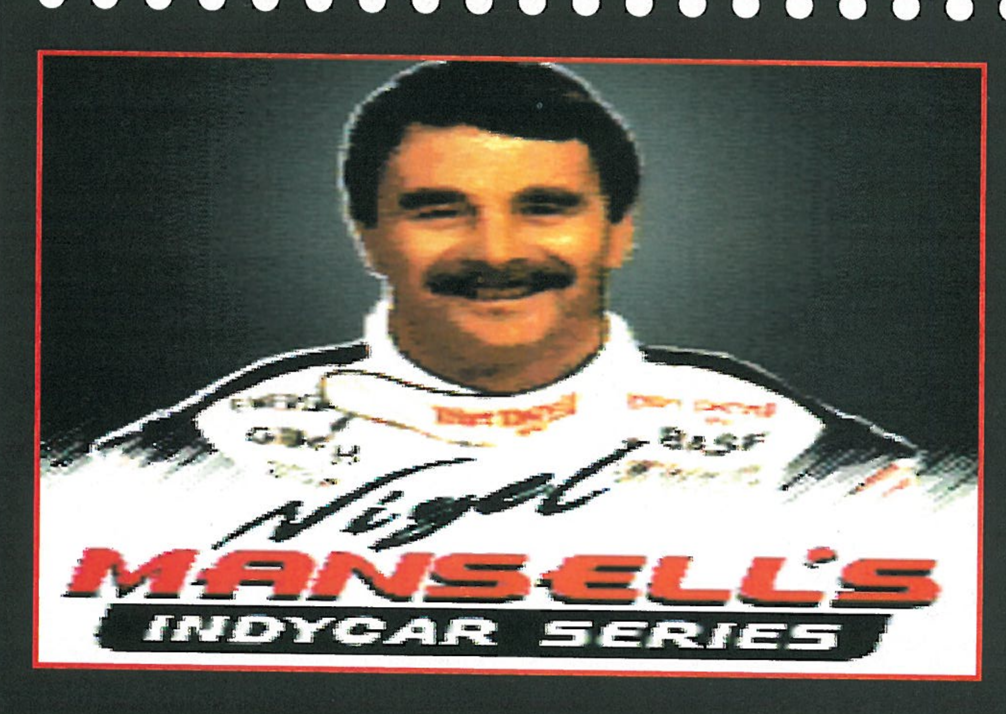


PASARELA

SUPER NINTENDO



NIGEL MANSEL

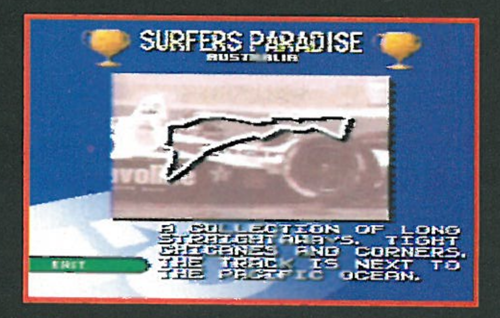


Pasarela:
NIGEL MANSELL'S INDYCAR SERIES
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía:
ACCLAIM/GREMLIN
Distribuidor: BUENAVISTA
Nº Jugadores: 1 ó 2

Nigel Mansell, uno de los corredores de coches más prestigiosos de los últimos años, regresa a las consolas en un juego basado en su aventura americana en la Fórmula Indy, después de su éxitoso paso por la Fórmula 1.

El gran campeón regresa a la Super Nintendo en un juego al estilo de su predecesor donde únicamente varía el campeonato en el que participamos. Si en Nigel Mansell's World Championship participábamos en el circuito mundial de la Fórmula 1, en el cartucho que ahora nos ocupa, debemos afrontar el gran trofeo americano, la Fórmula Indy. Las carreras de estos monoplazas, muy similares a los fórmula que nosotros conocemos, se desarrollan en los circuitos más importantes de Estados Unidos, aunque en ocasiones se celebran grandes premios en otros países como ha ocurrido este año con Australia y Canadá. Antes de ponernos a los mandos de nuestro vehículo, podemos acceder a un variado menú de opciones donde encontraremos la posibilidad de varíar los parametros iniciales del juego: posibilidad de correr en modo práctica o campeonato, elegir entre modo arcade o simulación, incluso cambiar aspectos como el nombre del piloto o seleccionar la velocidad en pantalla entre kilómetros o millas por hora. Los gráficos son muy parecidos a los del cartucho anterior (no en vano, los programadores de ambos



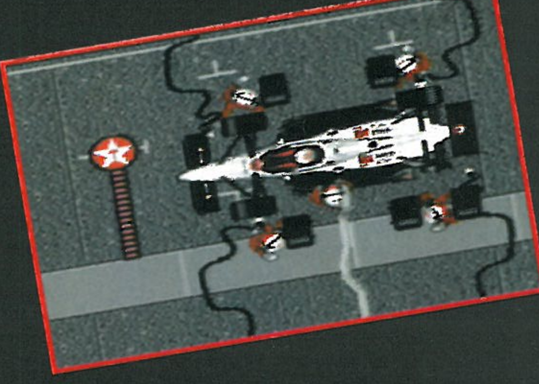


L'S INDYCAR SERIES





FORMULA INDY

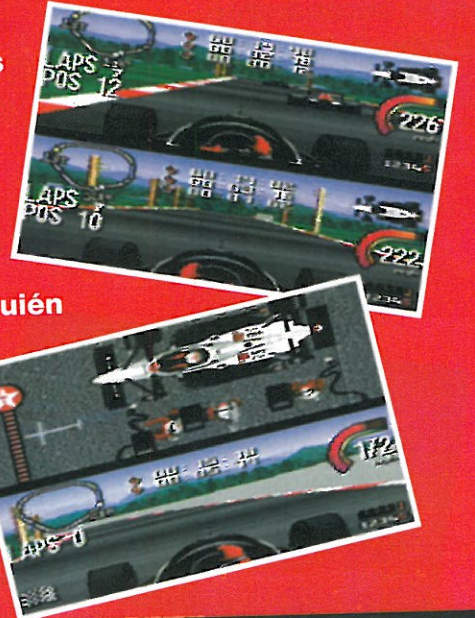


juegos son los mismos). El movimiento del vehículo es bueno, aunque a veces es difícil controlar en las curvas, sobre todo en el modo simulación. Con el sonido característico de este tipo de juegos, Nigel Mansell 2 puede considerarse como un buen simulador automovilístico.

ANTONIO GREPPI

MODO DOS JUGADORES

Si así lo deseamos, podremos competir contra un amigo en la misma pantalla gracias a que Indycar Series utiliza la "split screen" (pantalla partida) para mostrar las evoluciones de dos corredores sobre la pista. ¿Quién será el vencedor?






MEGA DRIVE

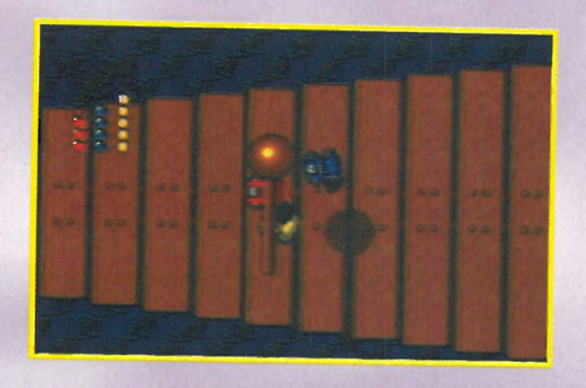
MICROMACHINE

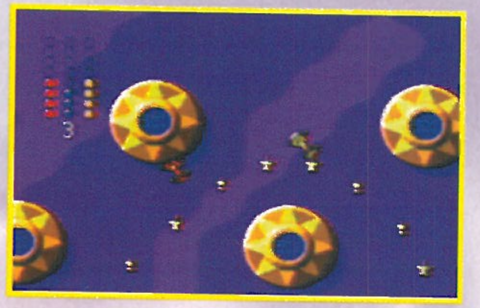
DIVIERTETE UN ENANO

Pasarela:
MICROMACHINES TURBO TOURNAMENT
Consola: MEGA DRIVE
Compañía: CODEMASTERS
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: hasta 16

Hace algún tiempo que estos diminutos coches nos hicieron pasar horas de gran diversión, cuando fueron transformados en un juego de carreras un tanto peculiar. Ahora llega la segunda parte, que promete diversión para, ¡atención, 16 jugadores!

Nada más empezar a jugar pensaréis, ¿Cómo pueden jugar tantas personas? El diseño del cartucho es un tanto extraño, pues incluye dos "slots", en los que puedes conectar sendos control-pads, y así el número de jugadores sube hasta cuatro, pero si además de todo eso, cada control-pad sirve para que participen dos personas, una con el mando, y otra con los botones, se puede crear un campo de batalla y diversión pocas veces comparable.
Aparte, existe un modo





¡HASTA OCHO JUGADORES!

Parece una marabunta de hormigas, pero en realidad son ocho coches disputando una divertida carrera encima de una mesa de billar.





S TURBO TOURNAMENT

COMO



MUCHOS MICROMACHINES

Estos son todos los modelos de cochecitos que controlaremos en cada uno de los circuítos. Cada uno tiene diferente aceleración, velocidad y frenada.

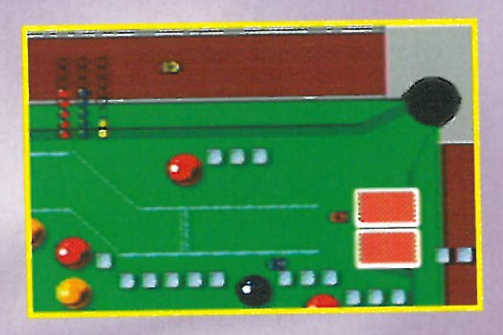


torneo en el que pueden jugar hasta dieciseis personas, de dos en dos, siendo eliminados los que quedan últimos hasta decidir quién es el ganador.

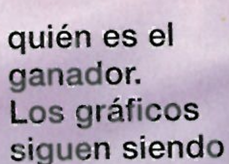
Los gráficos siguen siendo igual de diminutos, pero eso es algo que no se le puede echar en cara si tenemos en cuenta que lo que comentamos es un juego de coches en miniatura. El sonido y la música son de lo más frenético, totalmente adecuado para la acción, y, nota curiosa, puedes tocar la bocina de tu coche, y así reirte del jugador adelantado.

Si alguna de tus fiestas se torna aburrida, este es el mejor antídoto.

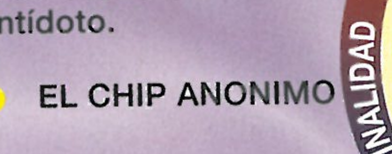
● ● ● EL CHIP ANONIMO

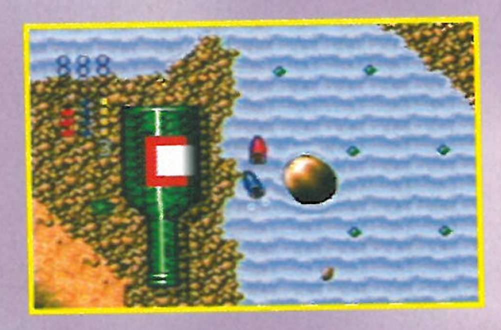






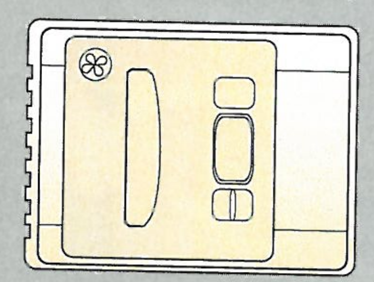








SUPER NINTENDO



Pasarela:
BEASTBALL
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: SONY
Distribuidor: COLUMBIA
Nº Jugadores: 1 ó 2





BRUTOS SO

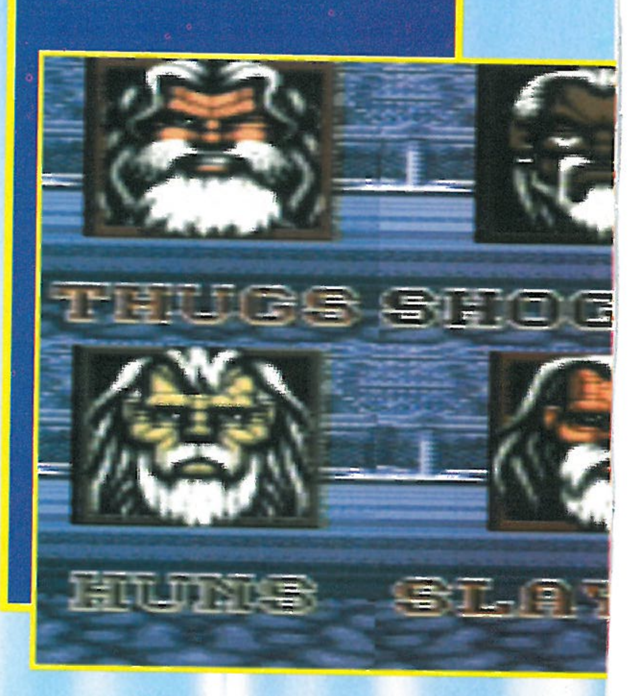


Un nuevo deporte está de moda: el Beastball. En él, dos equipos formados por rudos personajes luchan por introducir un esférico en la portería del contrario.
Sin reglas, sin fronteras para la violencia. Esto si que es juego limpio.

Lo que comenzó siendo un deporte, se ha convertido en un ritual de violencia y macabra diversión en el que todos quieren participar. Antes de cada partido, el terreno de juego es cubierto con toda clase de armas a cual más mortífera. Desde hachas de lanzamiento, hasta granadas de mano, pasando por espadas, escudos, etc...
La gente grita enfervorecida al ver como los dos equipos, compuestos por musculosos humanoides, salen de los

LOS EQUIPOS

Solamente hace falta verles la cara para ponerse a temblar de miedo. Y es que esas expresiones faciales aunque parecen un tanto forzadas, son de lo más natural.







BEASTBALL

OBRE EL CESPED

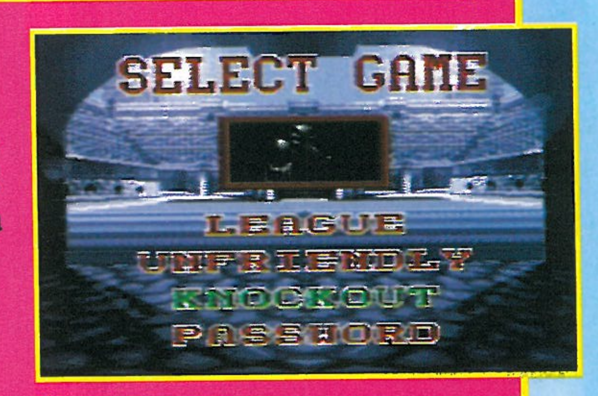
vestuarios.
Sólo resta esperar el toque de silbato del protegido árbitro, y la matanza se iniciará.

A VER QUIEN PUEDE MAS

A la hora de ganar un encuentro se pueden llevar a cabo dos estrategias diferentes. La primera es ser el que más goles meta. Esta táctica es la más limpia, pero por contra es también la menos divertida. La segunda es acabar con todos los que forman el equipo contrario, que si bien puede que sea un tanto complicado al principio, más adelante descubrirás que no solo es la más divertida, sino también la más segura.
Beastball es un cartucho que sin llegar a ser ninguna maravilla, cumple perfectamente el requisito más importante de un videojuego: divertir.

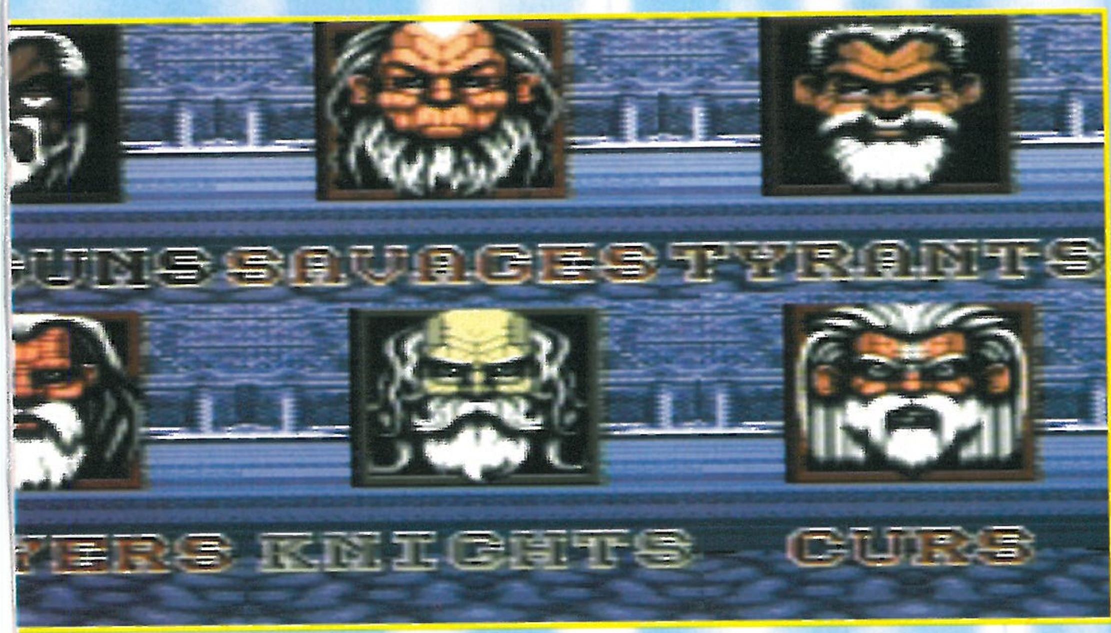

EL CHIP ANONIMO

OPCIONES DIVERTIDAS:
Este es el menú que te ofrece el cartucho antes de cada partido. Puedes elegir entre una liga, una eliminatoria, o el password, para continuar donde lo dejaste.





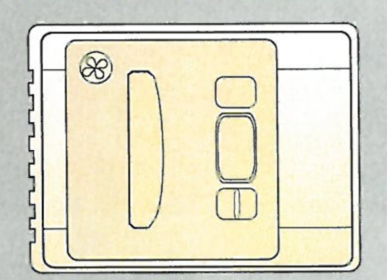






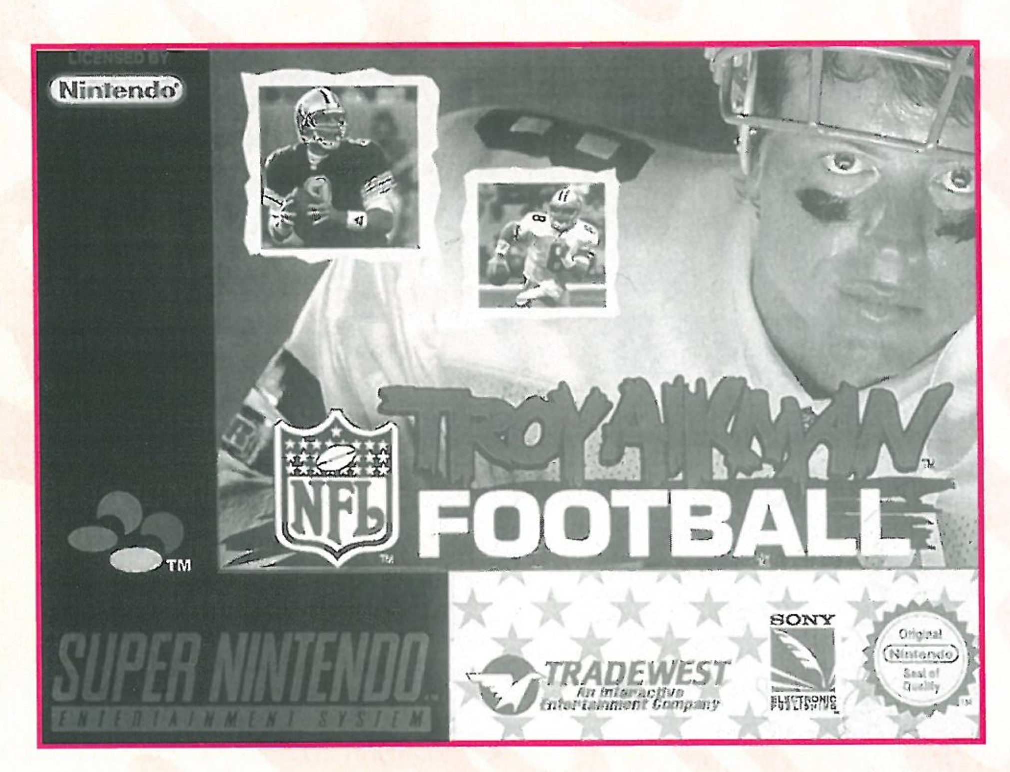
PASARELA

SUPER NINTENDO



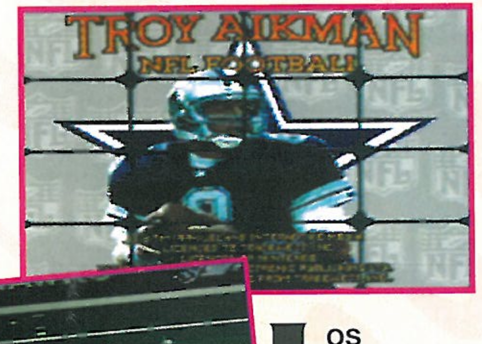
Pasarela:
TROY AIKMAN NFL FOOTBALL
Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: TRADEWEST
Distribuidor: COLUMBIA
N. Jugadores: 1 o 2

TROY AIKMA



JUEGO DURO

El fútbol americano toma auge en nuestro país gracias a las retrasmisiones televisivas. Troy Aikman es uno de los mejores jugadores de la NFL, y este cartucho nos permite recrear su juego y sus triunfos.





Los amantes del fútbol americano estan de enhorabuena, gracias a este cartucho patrocinado por el quaterback Troy Aikman. Programado por Tradewest y Leland Interactive (Super Off-Road, Super Double Dragon...), este nuevo cartucho basado en tan espectacular disciplina deportiva, nos introduce de lleno en el juego gracias a que en su desarrollo es posible encontrar todos los buenos detalles de los que estamos acostumbrados gracias a las retrasmisiones deportivas. Como en otros cartuchos del género, en un principio encontraremos gran variedad de opciones que nos permitirán modificar a nuestro

N NFL FOOTBALL

HABILIDADES

Cada equipo cuenta con diferentes habilidades a la hora de enfrentarse a un contrario. Unos destacan por su buen quaterback, por su pateador o por su defensa, mientras que otros mantienen estos aspectos con menor efectividad.
Según avancemos en la liga, obtendremos dinero para mejorar nuestro equipo.

antojo todos los parametros iniciales del mismo.

GRAN JUGABILIDAD

A pesar de que el cartucho no destaca especialmente por sus gráficos, mantiene el espíritu de cualquier buen juego basado en un deporte tan espectacular como es el fútbol americano. El gran número de jugadas y combinaciones, los detalles que envuelven al juego, y la compraventa de habilidades son grandes innovaciones respecto a otros programas. Los movimientos sobre el terreno de juego están bien realizados, aunque se echa de menos un mayor tamaño de los jugadores. En el apartado sonoro destacar las voces digitalizadas, todas ellas de excelente calidad. Un buen cartucho que destacará sobre todo por su increíble jugabilidad.

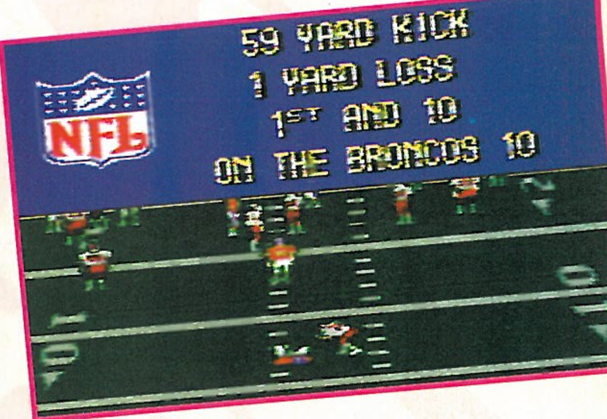


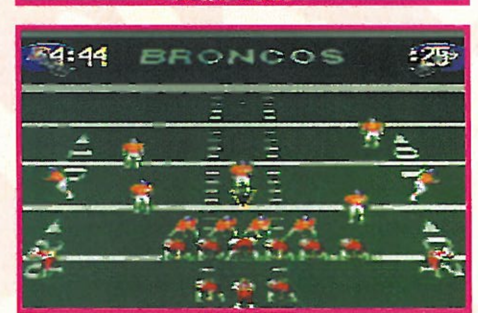
● ● ● ANTONIO GREPPI

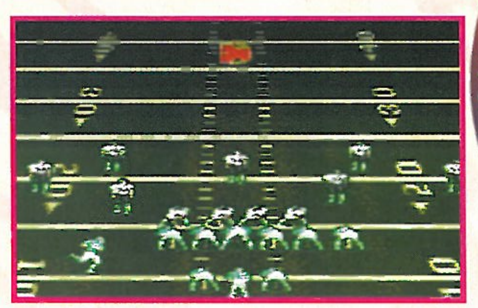
SUPERFICIES

Debemos afrontar cada superficie de diferente manera, ya que no jugaremos igual sobre hierba natural que en artificial, al igual que será diferente en terreno seco, mojado o nevado.



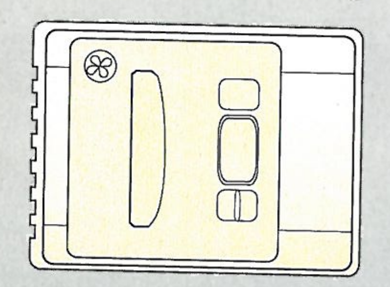








SUPER NINTENDO



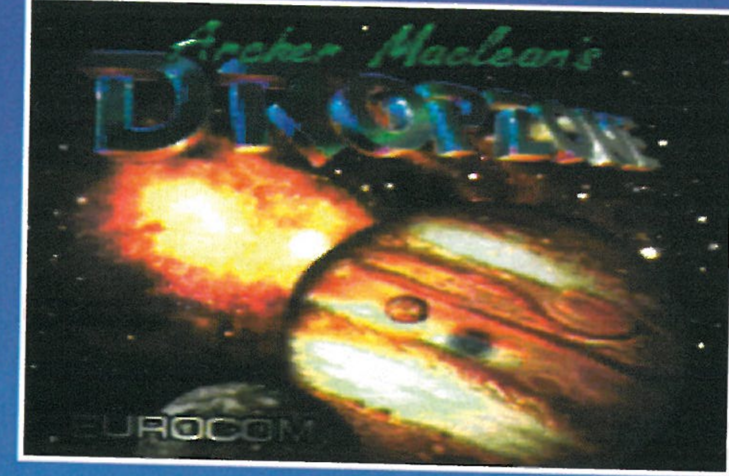
Pasarela: SUPER DROP ZONE
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: PYSGNOSIS
Distribuidor: COLUMBIA
Nº Jugadores: 1

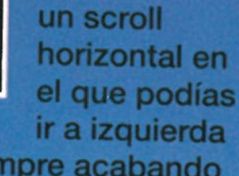
SUPER

UN CLASICO

Todos aquellos de vosotros que llevéis bastante tiempo metidos en el mundillo de los videojuegos, las consolas, y las máquinas recreativas, recordaréis un matamarcianos, que allá por el año 1982 hizo las delicias de todos aquellos que teníamos una moneda en el bolsillo. Su nombre "Destroyer".

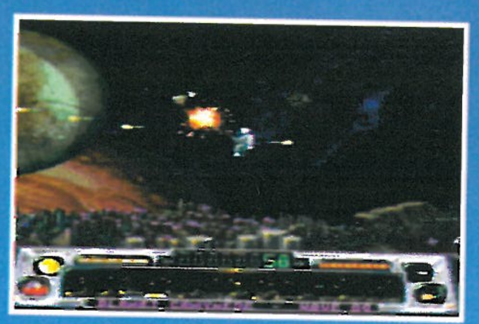






En él teníamos que rescatar a unos humanos perdidos en la superficie de un planeta y llevarlos a nuestra base a la vez que evitábamos ser presa de una serie de alienígenas que nos disparaban sin cesar. El juego se desarrollaba con un scroll horizontal en el que podías ir a izquierda y derecha, siempre acabando en el mismo sitio pues era un circuito cerrado.
Pues bien, los señores de Psygnosis han creado una especie de conversión un tanto remodelada. Ahora en vez de navecita hay un hombre







DROP ZONE







embutido en un traje espacial, y los escenarios ya no son las simples rayas de antes. Ahora son detallados planetas, estrellas o galaxias. Otra de las novedades es la existencia de jefes de final de fase.

UN ASTRONAUTA CON MUCHOS RECURSOS

El traje del protagonista está equipado con un dispositivo que lo hace invisible, y por lo tanto invulnerable. Además, cada vez que acabas con uno de los enemigos de mayor tamaño, éste suelta una cápsula que te da un disparo especial, o rellena tus barras de energía. La estrategia a seguir es bien sencilla recoge a los humanos, uno cada vez, a la vez que limpias la zona de enemigos.



LO SIMPLE ES DIVERTIDO

Super Drop Zone nos demuestra exactamente esto. Hacia mucho que la Super Nintendo no disfrutaba de un puro y duro matamarcianos, y a los jugones también nos apetecen de vez en cuando. Este cartucho es una adquisición muy acertada para todas las personas que busquen diversión a raudales.

CARLOS F. MATEOS



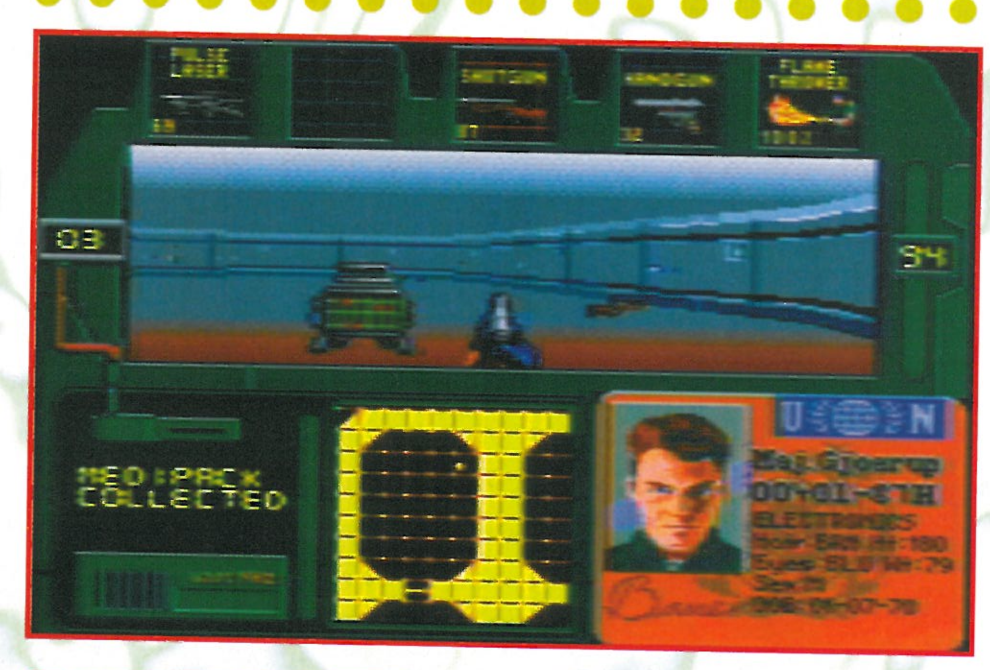

RENOVADO



PASARELA

MEGA DRIVE

ZERO TOL



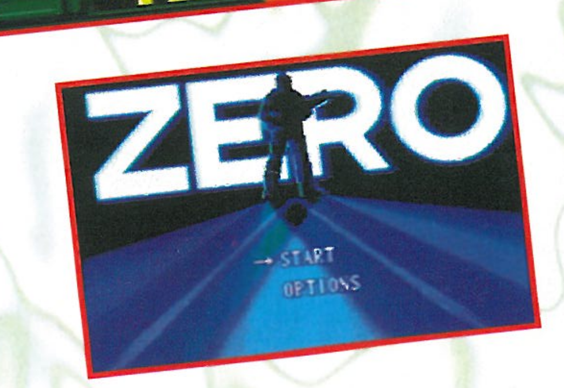
Pasarela: ZERO TOLERANCE
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: ACCOLADE
Distribuidor: ARCADIA
N. Jugadores: 1





La mayoría de vosotros habréis oído hablar de juegos como el ya mítico Wolfenstein 3D, su segunda parte The Spear of Destiny, o el tan comentado por estos días Doom 2, todos ellos hechos para PC. Zero Tolerance, inspirado en este tipo de programas, va a marcar un modelo a seguir por todos en el campo de las videoconsolas.

La historia nos traslada al interior de un mundo conquistado por una peligrosa raza alienígena que se introduce en los cuerpos de las personas, haciéndoles actuar como zombies a sus órdenes.
Tu manejas a un hábil equipo, compuesto por cinco personas, cada una





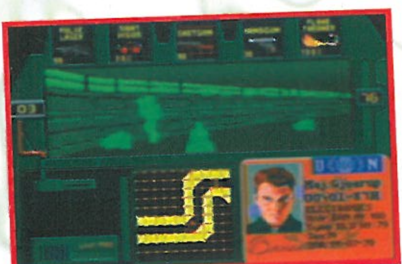
...LERANCE



experta en un campo bélico. La aventura comienza en la base espacial donde empezó la invasión. Allí te atacarán, no solo los extraterrestres, sino que también lo harán los tripulantes infectados. En la sala de reactores te enfrentarás a uno de los jefes alien.











3D A MOGOLLON

Los siguientes niveles nos trasladan a diferentes zonas del planeta en si. Peligrosos androídes, armados con pistolas láser y lanzacohetes serán el mayor escollo en nuestra misión.

UN NUEVO ESTILO DE PROGRAMACION

Zero Tolerance es un cartucho pionero, debido a su perspectiva tridimensional, única hasta el momento en esta videoconsola. Parece mentira lo bien realizados que están los gráficos del escenario, pues, a pesar de carecer de un accesorio hardware especial para este tipo de movimientos, este juego podría pasar perfectamente como un programa más para PC. Esperemos que todas las compañías se den cuenta de que esta es una nueva forma de hacer buenos cartuchos, y que no deben desaprovecharla.

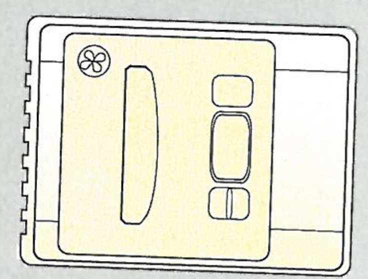
CARLOS F. MATEOS





PASARELA

SUPER NINTENDO



Pasarela: BRETT HULL HOCKEY
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: ACCOLADE
Distribuidor: COLUMBIA
Nº Jugadores: 1 ó 2

BRETT H



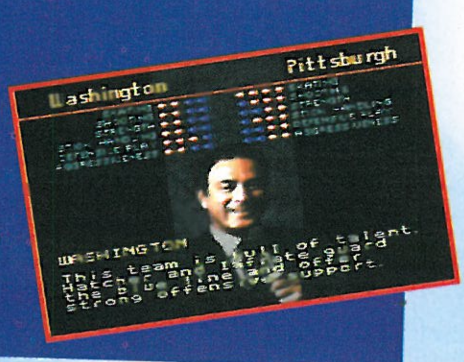
Aunque en nuestro país el hockey sobre hielo es practicado por pocas personas, de vez en cuando logran traspasar nuestras fronteras algunos juegos basados en este deporte. Brett Hull Hockey es una buena muestra de los mismos.

Brett Hull es considerado en los Estados Unidos como uno de los mejores jugadores del apasionante deporte del hockey sobre hielo. De este cartucho (apadrinado por el deportista), debemos decir que se trata de un gran programa, que sigue la estela de los NHL League de Electronic Arts, añadiendo algunos detalles novedosos como la retrasmisión del partido por un comentarista; es decir, una voz digitalizada nos informa de todas las acciones que realicemos. Además ofrece opciones tan



EL PRESENTADOR

Un comentarista nos informa antes de cada partido de las características de cada equipo. Durante los encuentros este personaje amenizará con su voz las diferentes acciones: pases, tiros, faltas, pausa...



ACCION BA

ULL HOCKEY

SHOOTOUT



Esta opción nos permite practicar los lanzamientos de penalties. En el hockey sobre hielo, estos se ejecutan de la siguiente manera: un jugador corre con la bola desde el centro del campo enfrentándose únicamente al portero rival.





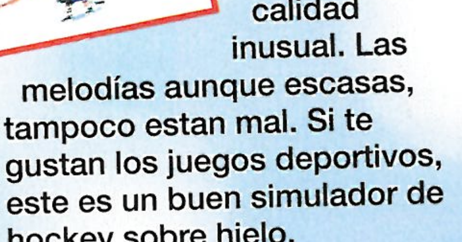


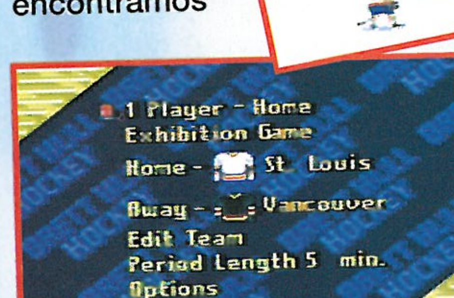


variadas como las de disputar diferentes campeonatos, introducir passwords para continuar los mismos y elegir entre una gran cantidad de equipos, en los cuales encontramos los nombres de los jugadores reales, no simulados.

El juego cuenta con buenos gráficos, tanto en las digitalizaciones de imagenes reales, como en el transcurso de los partidos, aunque estos últimos podían estar un poco mejor definidos.

Donde realmente destaca el cartucho es en el apartado sonoro, ya que las digitalizaciones de voz son perfectas, y de una calidad inusual. Las melodías aunque escasas, tampoco estan mal. Si te gustan los juegos deportivos, este es un buen simulador de hockey sobre hielo.





ANTONIO GREPPI

AJO CERO



MEGA DRIVE





PEQUEÑOS PERO MAT

Pasarela:
LEMMINGS 2
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: PSYGNOSIS
Distribuidor:COLUMBIA
N. Jugadores: 1





Esos pequeños seres de pelo verde y ropa azul que se pasean por nuestras consolas y ordenadores personales, regresan en un nuevo juego de reflexión donde las doce diferentes tribus de Lemmings deben reunir el talismán que les salve de la hecatombe.



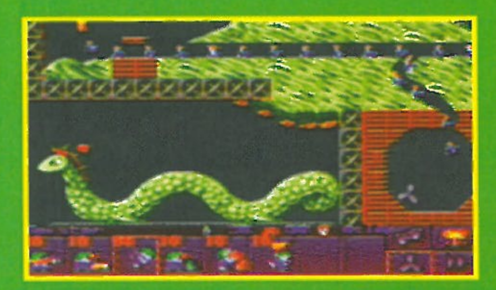
En un día lluvioso, lo mejor para animarse es escuchar las historias del abuelo; por ello, el pequeño lemming se ha acurrucado junto a las piernas de su ancestro, al calor de la chimenea, para escuchar como salvó el talismán de las doce tribus a su pueblo de una muerte segura. Nuestra misión en la segunda parte de uno de los juegos más clásicos de la historia de los videojuegos, consiste en seguir las evoluciones de los doce poblados, hasta reunir las piezas del talismán. A diferencia del Lemmings original, en esta secuela cada uno de los clanes poseen características diferentes, por lo que debemos estudiar como se usa cada una de ellas, y los efectos que tienen sobre los pequeños seres.

LOS DIMINUTOS SUICIDAS

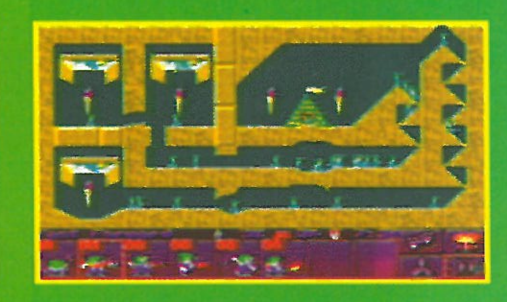
Aunque se pueda pensar, que como han podido alcanzar el éxito unos personajillos tan diminutos, esto tiene su explicación en el excelente desarrollo del juego.
Los movimientos y las acciones están bien definidos a pesar de su tamaño, y los diferentes puzzles invitan a avanzar en la aventura gracias a las divertidas trampas que acosan a nuestros queridos Lemmings. El sonido



LEMMINGS 2







ONES

DOCE TRIBUS

La isla de los Lemmings abarca doce diferentes territorios. Las tribus que en ellos moran son muy diferentes entre sí, por lo que cada una posee sus propias características a la hora de acometer las diferentes fases.









es muy bueno en todas las melodías, pero los gritos y efectos sonoros fallan un poco. De todos modos el éxito esta asegurado, no en vano, si la primera parte ha sido versionada en todas las consolas y ordenadores personales, por algo será, ¿no?



● ● ● ● ANTONIO GREPPI



PRESENTACION

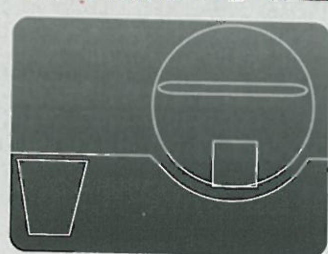
Nuestro abuelo nos cuenta la historia de las doce tribus. Estad atentos para escuchar tran apasionante relato...







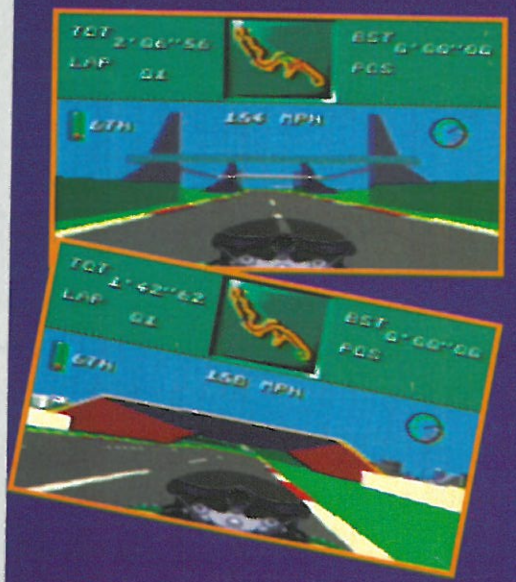
MEGA DRIVE



K A W A

Pasarela: KAWASAKI
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: TIME WARNER
Distribuidor: ERBE
N. Jugadores: 1 ó 2

Muchos recordaréis un simulador de carreras automovilísticas que creó gran cantidad de adeptos por su rapidez, sencillo manejo y diversión, y que tenía como nombre F1. Pues bien, lo que ahora tenemos en nuestras manos es igual de apasionante, pero esta vez estando a los mandos de una veloz moto de 250 c.c.



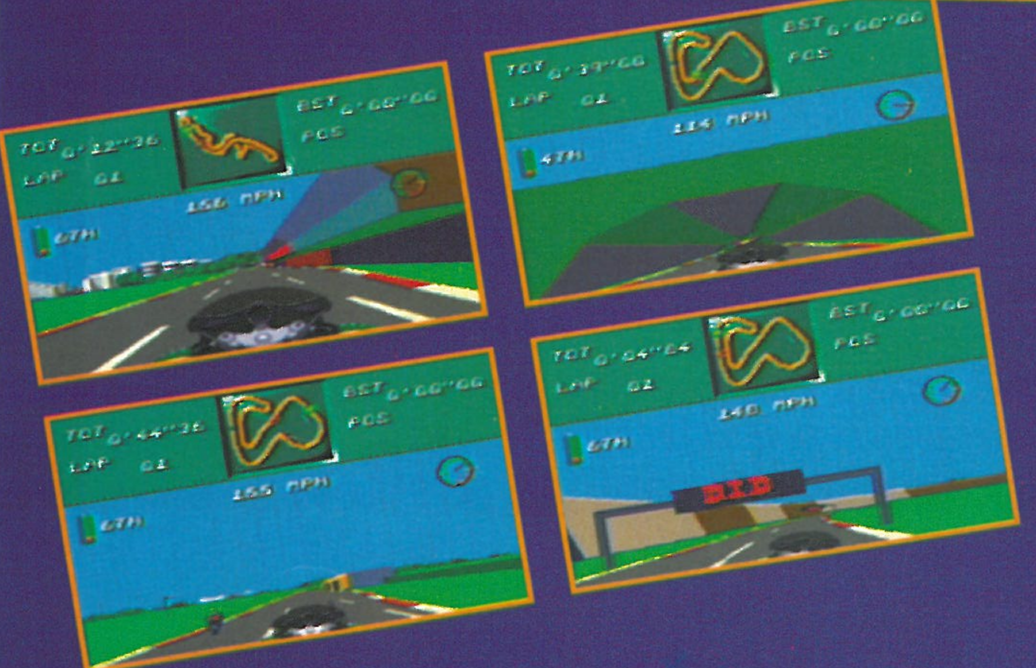


Si algo nos llama la atención del juego es la velocidad, pues parece casi una conducción real cuando alcanzamos los 170 Km/h. Si a esto le añadimos la posibilidad de competir en los circuítos más importantes del mundo, salvando nuestra situación con passwords al elegir el modo torneo, entonces ya sería el no va más.

UNA CARRERA IRREAL

Pero cuando entramos en el aspecto técnico la cosa cambia. Sin ir más lejos, quedé sorprendido cuando gracias a un alarde de mi escasa habilidad al manillar, choqué frontalmente contra un poste señalizador a 150 Km/h, y en vez de salir mi piloto despedido de la moto unos cuantos metros más para allá, se quedó clavado





SAKI

VERTIGO SOBRE DOS RUEDAS

en el sillín como si lo hubiesen incrustado. Otro aspecto que me llamó la atención fue lo difícil que es terminar una carrera con una buena marca. Da lo mismo lo mucho que puedas correr o conducir bien, que siempre habrá algún corredor que te adelante.

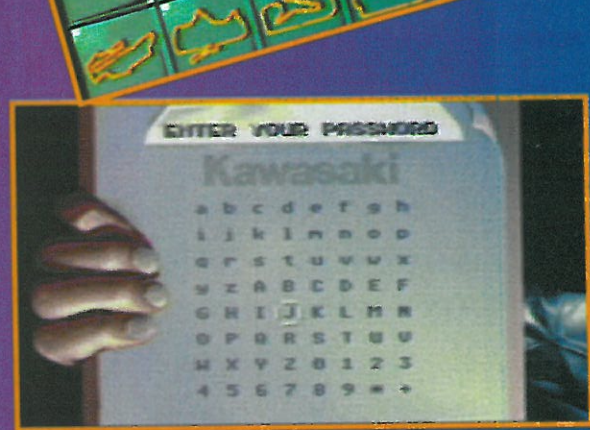
Los gráficos poligonales, coloreados para dar una mayor sensación de fondo, a pesar de ser un tanto simplones son los responsables de la velocidad del juego, por lo que no se les puede echar nada en cara.

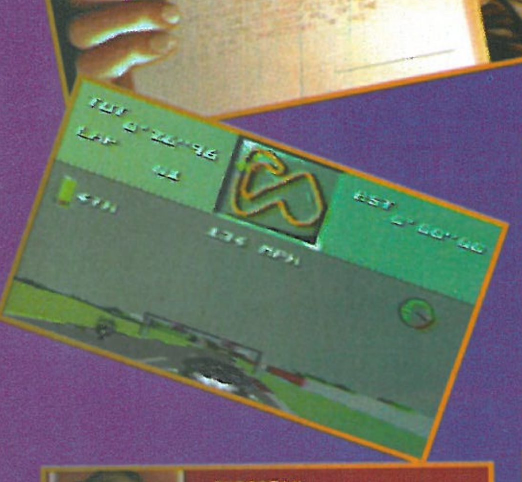
Kawasaki es un juego que va a pasar sin pena ni gloria por el mercado actual.

Tal vez uno o dos años antes...

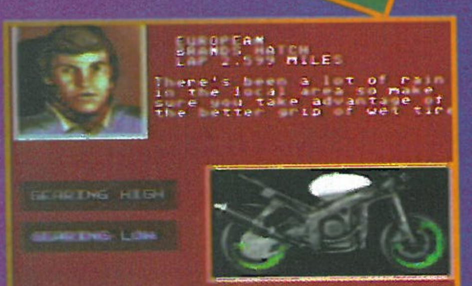


EL CHIP ANONIMO





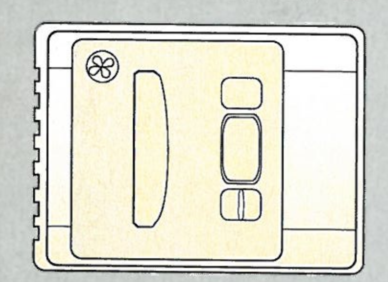








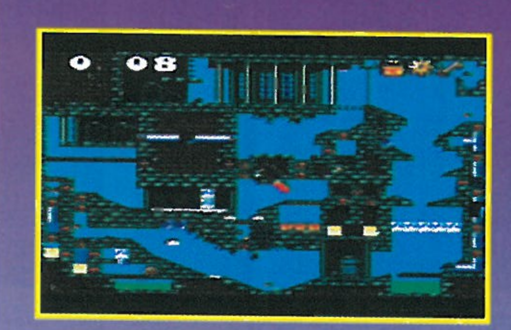
SUPER NINTENDO

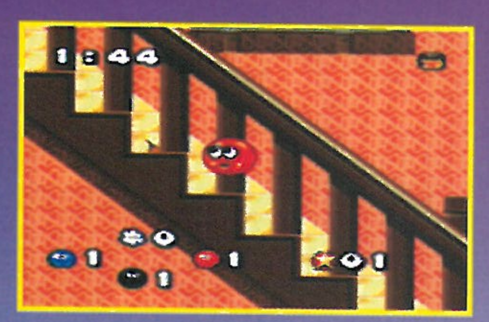


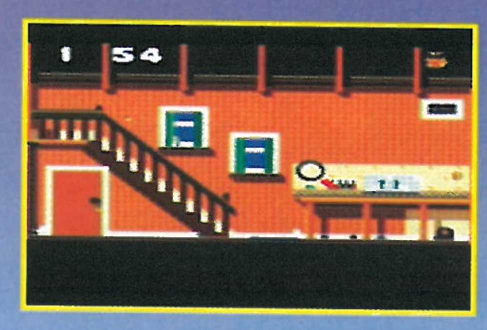
SUPER

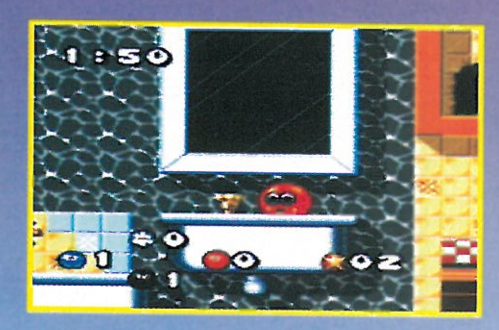
Pasarela:
SUPER MORPH
Consola:
SUPER NINTENDO.
Compañía: SONY
Distribuidor:COLUMBIA
N. Jugadores: 1

Hacía mucho que no llegaba a las pantallas españolas un cartucho para Super Nintendo, realizado a modo de juego de inteligencia. Super Morph nos ofrece un nuevo estilo de desafío para nuestra pericia como jugones.

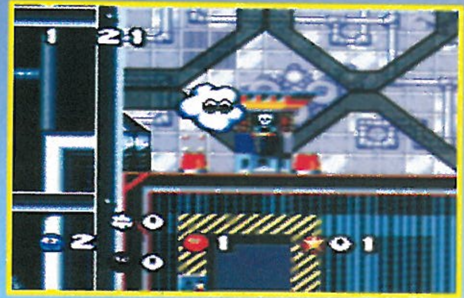












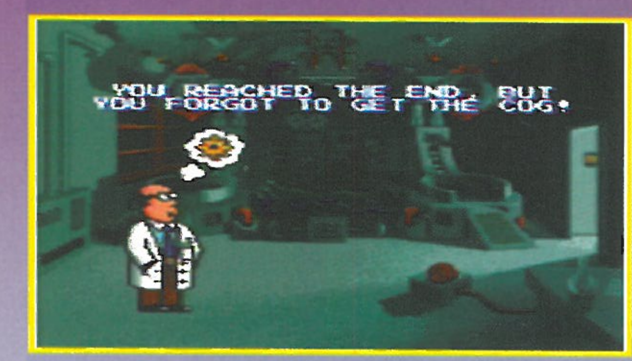
Billy, un avispado muchacho, amante de la química y la física se ha hecho amigo de un fabuloso científico, y éste le ha dado la oportunidad de participar en un experimento. El día señalado Billy fue a la casa de su amigo, y una vez llegó, una enorme máquina apareció ante sus ojos. El experimento debía comenzar, así que Billy se colocó en el centro, y una lluvia de rayos le bañó por completo. De repente, una de las tuercas se soltó

CUATRO ESFERAS D

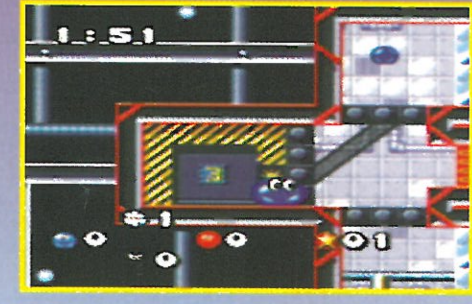
M O R P H













provocando una enorme explosión, que convirtió a Billy en un personaje con el poder de transformarse a su gusto



en cuatro materias diferentes: hierro, goma, agua y vapor. Su misión sería encontrar todas las tuercas que con la explosión se perdieron por los alrededores de la casa.

DEL SOLIDO AL GASEOSO

Este es el argumento para este juego de inteligencia y astucia en el que tendrás que decidir que estado de la materia utilizar para conseguir pasar una zona en busca de la deseada tuerca.



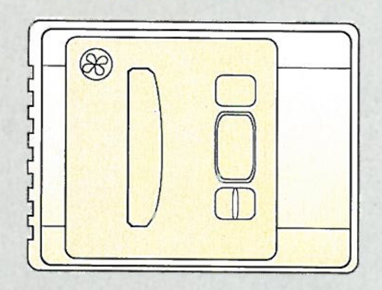
Los gráficos, aunque un tanto simplones, cumplen bien su cometido, al igual que el sonido, que se adapta a las necesidades de este cartucho. Pero el punto fuerte es sin duda alguna la jugabilidad y diversión de este programa, pues tiene la dificultad perfectamente ajustada. Los "cerebritos"de la casa ya tienen la oportunidad de demostrar lo que valen delante de la Super Nintendo.

EL CHIP
ANONIMO

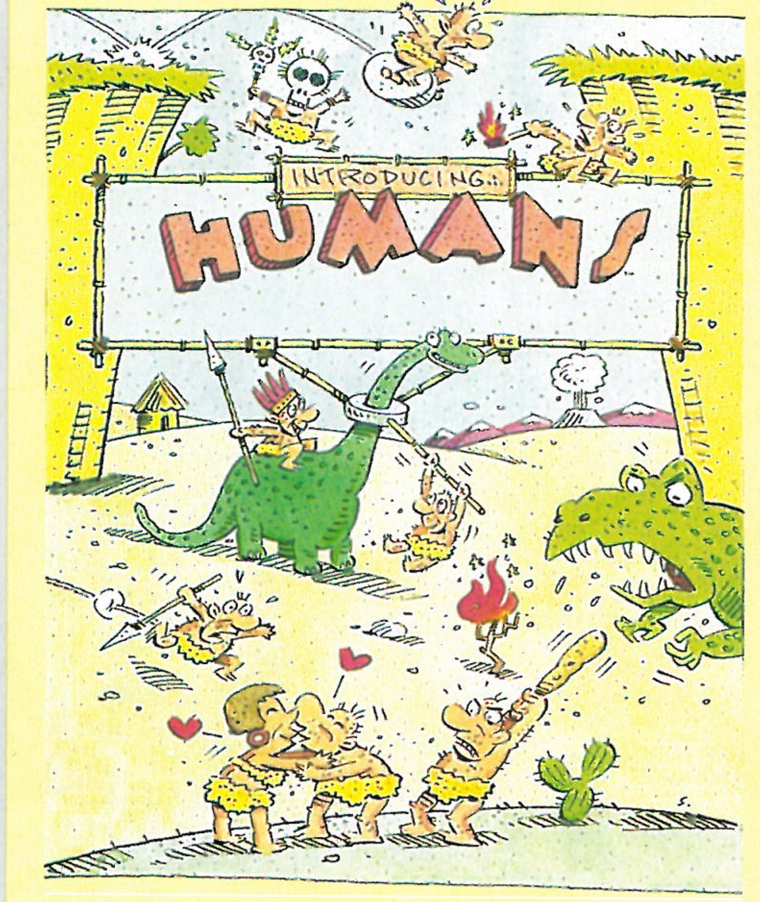


IVERTIDAS

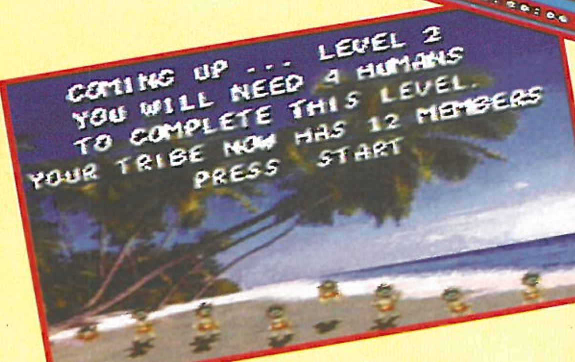
SUPER NINTENDO



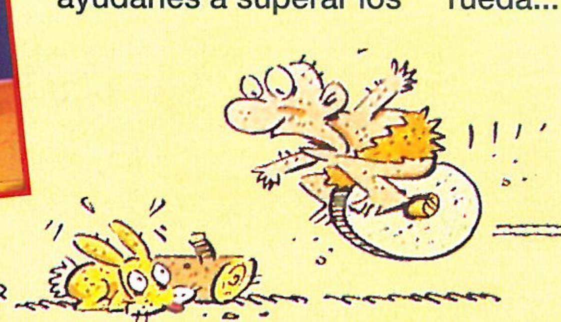
Pasarela: THE HUMANS
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: GAMETEK
Distribuidor: DRO SOFT
Nº Jugadores: 1



Un nuevo juego de reflexión logra traspasar nuestras fronteras. Humans esta basado en el gran éxito de los ordenadores PC y compatibles en una versión que no desmerece en absoluto al original.



Los Humans son una raza de cavernícolas a la que debemos ayudar en su lucha por la supervivencia. En principio, solo contamos con doce humans, los cuales sólo poseen las únicas virtudes de poder formar escaleras con sus cuerpos, y con la posibilidad de recoger y soltar objetos. Nuestra misión pues, es ayudarles a superar los obstaculos y trampas que encuentren en su camino. Como son cavernícolas, cada cierto tiempo descubrirán o inventarán un objeto que les ayudará en la vida, obteniendo así nuevas acciones a realizar. Un ejemplo, es la lanza del primer nivel, la cual podemos lanzar, o utilizar para saltar. También encontraremos el fuego, la rueda...





THE HUMANS





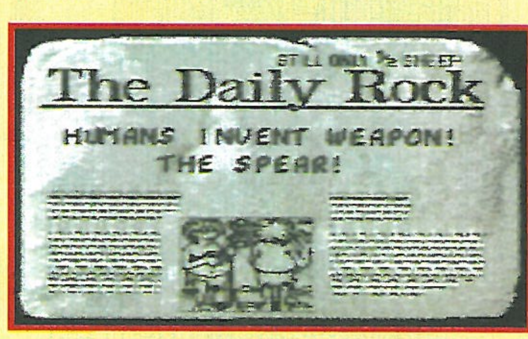


CAVERNICOLAS EN APUROS

El cartucho cuenta con unos gráficos majos, destacando los preciosos degradados del fondo de la pantalla, y las animaciones y periódicos de piedra que aparecen cuando descubrimos uno de los objetos, ya que ambos han sido diseñados con todo detalle. Los movimientos de los cavernícolas también son buenos, sobre todo cuando usan alguno de los objetos. Quizás el sonido sea uno de los aspectos más destacados, ya que todas las melodías son muy divertidas y los efectos sonoros son correctos. Si te gustan los juegos donde debes exprimirte el "coco" un poco, aquí tienes una buena muestra de lo que depara este genero, del cual nos llegan a los usarios de consola en contadas ocasiones. Ideal para los amantes de los Lemmings por su parecido en el estilo de juego.

ANTONIO GREPPI

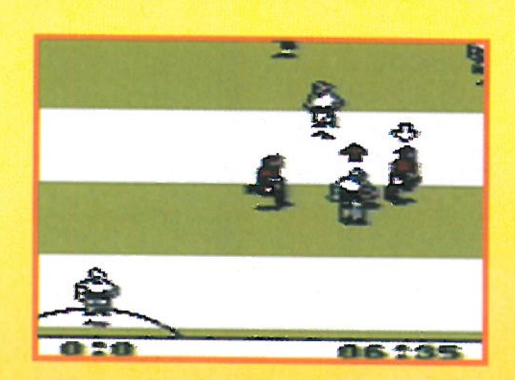






GAME BOY

SOCCER



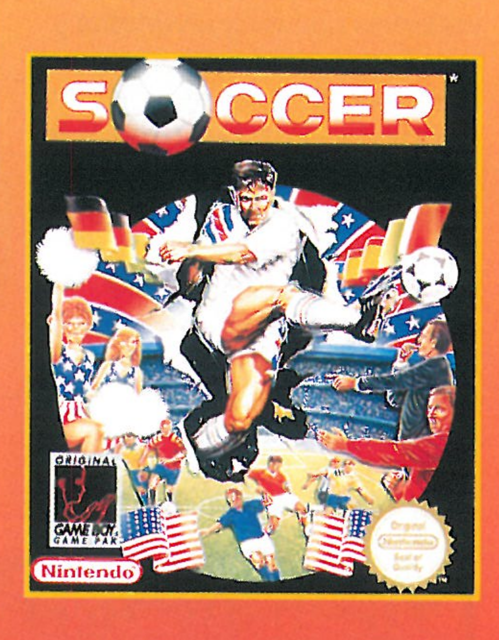


Soccer tiene como principales antecedentes a Striker y World Cup Striker de Super Nintendo; los tres han sido programados conjuntamente por las compañías inglesas Rage y

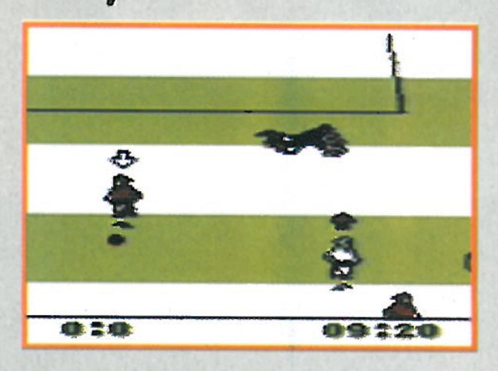
Pasarela: SOCCER
Consola: GAME BOY
Compañía: ELITE/RAGE
Distribuidor: NINTENDO
Nº Jugadores: 1

TOQUE MAGICO

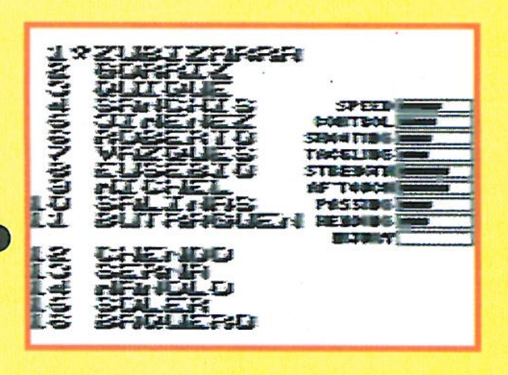
Los juegos basados en el llamado deporte rey, el fútbol, siempre han tenido un gran éxito entre los usuarios de consola. Soccer es el último cartucho del género aparecido en la pequeña Game Boy.

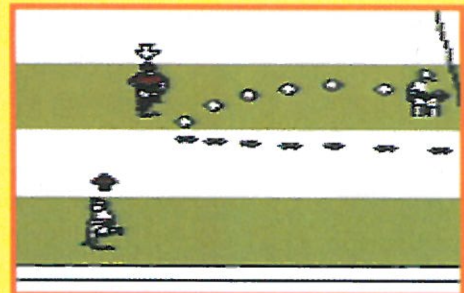








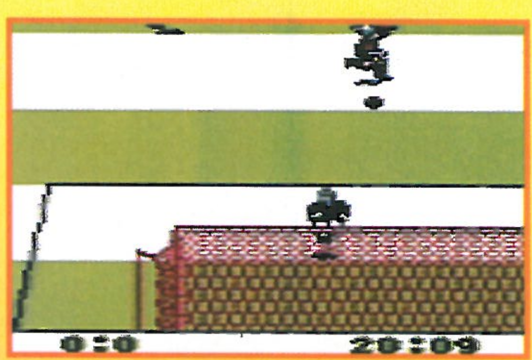






Elite, de ahí el parecido en los menús de la versión Game Boy. Como en cualquier juego de fútbol tenemos múltiples y diferentes opciones; entre las más interesantes encontramos la posibilidad de elegir entre diferentes campeonatos, el cambio de jugadores en las selecciones y la opción de tiro de penalties, todas ellas aparecían en la consola de 16 bits. Se agradece que los nombres de los jugadores de las diferentes selecciones nacionales se hayan respetado, ya que al contrario que en otros juegos, en este se utilizan nombres reales.

El juego es divertido, y los usuarios de un Super Game Boy podrán disfrutar de él en colores, aunque los gráficos son

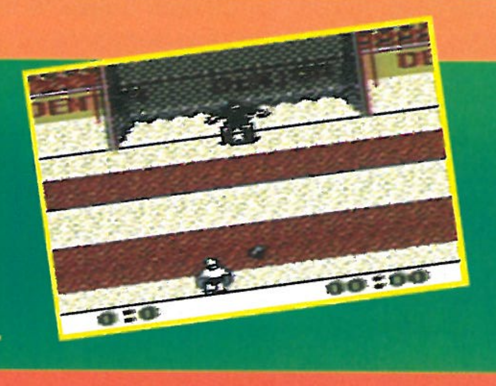


más simples que en otros antecesores como el World Soccer de Nintendo o el World Cup USA '94, destacando además que los gráficos "flickean" (parpadean) en algunas ocasiones. El apartado sonoro es correcto encontrando en la presentación la música del Striker de Super, y cuenta con efectos sonoros adecuados. Si te gustan los juegos de fútbol y posees una Game Boy, este cartucho es la última muestra en juegos de fútbol para las consolas portátiles.

● ● ● ● ANTONIO GREPPI

PENALTIES

Al igual que su pariente en Super Nintendo, Striker, el cartucho de Game Boy incluye la opción de tiro de penalties. Vista desde una perspectiva trasera, en ella podemos encarnar al tirador o al portero.





MERCADILLO



Si quieres ver tu propio anuncio publicado en esta sección mándanoslo a:
OK SUPER CONSOLAS MERCADILLO
Pza. Rep. Ecuador 2, 1ºB
28016 MADRID

■ ¡Ocasión única! Vendo "Activator" de Mega Drive (accesorio que detecta nuestros golpes y patadas) por solo 10.000 pesetas negociables. Es muy urgente, así que si estáis interesados preguntad por Manú en alguno de estos teléfonos:
Tlf. (96) 5865275/6804001

■ Cambio Game Boy con quince juegos más adaptador para la red eléctrica y Light Boy, más una Master System II con seis juegos (Prince of Persia, Predator 2, Chuck Rock...) por una Mega Drive con algún juego. Ignacio.
Tlf. (91) 7181223

■ Vendo los siguientes juegos para Master System: Prince of Persia, 4.000 pesetas; Terminator, 3.600 pesetas; Bonanza Bros, 3.500 pesetas. Todos ellos con caja e instrucciones. Pregunta por Jose.
Tlf. (98) 5300276

■ Vendo los siguientes juegos de Mega Drive: Street Fighter II Champion Edition, Dragon Ball Z, Fifa International Soccer, NBA Jam, Aladdin, Bubsy the Bobcat, Puggsy, Streets of Rage 2, Sonic 2 y 3, Eternal Champions, Thunder Force 4, y Ecco the Dolphin. También vendo una consola Jaguar con el juego Cybermorph. Llama a Jose Antonio los sabados y domingos para consultar los precios de cada cosa.
Tlf. (968) 708001

■ Vendo el excelente cartucho Cool Spot de Super Nintendo por 5.500 pesetas o lo cambio por Final fight 2, Knights of the Round, Pirates of the Dark Water, Fatal Fury 2, World Heroes o Mortal Kombat 2. Solo si eres de Madrid, escribe o llama a:
Jose A. Arenas Caballero
C./ Florida 71, 3ºA
28300 Aranjuez (Madrid)
Tlf. (91) 8914525

■ ¡¡¡Atención!!! Vendo consola portátil Game Boy con adaptador a la red eléctrica, Mario Land 2 y algunos juegos más por 15.000 pesetas. También Mr. Nuts y The Legend of Zelda de Super Nintendo por 7.000 pesetas los dos. Además, Flashback de Mega Drive con Sonic 1 de regalo por 6.000 pesetas. Pregunta por David.
Tlf. (91) 4663906

■ Me gustaría vender un ordenador Amstrad CPC 6128 con unidad de disco y cinta, impresora, y treinta juegos de regalo. Precio a convenir.
Tlf. (968) 590274

■ Vendo Game Gear con siete juegos (Sonic II, Mickey Mouse´s Land of Illusion, Micromachines...) por solo 44.990 pesetas. Todo en perfecto estado. Si estas interesado llama a Dani a partir de las ocho de la tarde.
Tlf. (943) 885641

■ Cambio consola Super Nintendo con cuatro juegos, un bazooka Super Scope y adaptador, por un Mega CD II. Si además me regaláis más de dos juegos con él, os regalo una Game Boy. Llamad en horas de comida a Juanjo.
Tlf. (96) 5937860

■ Compro juegos de la consola portátil Atari Lynx por 2.500 pesetas. A poder ser alguno de estos: Pac-Land, Toki, Ninja Gaiden, Checkered Flag, Shadow of the Beast, Viking Child... Interesados preguntad por Genis a partir de las cinco de la tarde.
Tlf. (93) 3398932

■ Vendo el juego Flashback de Mega Drive por 6.500 pesetas. Si eres de Madrid, pregunta por Fernando.
Tlf. (91) 4627844

■ Vendo consola Game Boy en perfecto estado, con cable Game Link para conectar dos Game Boys, auriculares y diez juegos: Tetris, Super Mario Land 2, Double Dragon 3, Jurassic Park, Asterix, Robocop 2, Taz-Mania, Zool, The legend of Zelda y Nemesis 2. Todos con caja e instrucciones y además regalo cuatro pilas recargables nuevas con su cargador. Vendo todo por 25.000 pesetas. Por favor, solo gente de Sevilla. Pregunta por Javier de tres a siete de la tarde.
Tlf. (95) 4518903

■ Vendo por 6.500 pesetas, consola Atari 2600 con más de doscientos juegos y un mando. También la cambio por cualquiera de los siguientes juegos de Game Gear: Cool Spot, Sonic Chaos, Sonic Spinball, Dr. Robotnik´s Mean Bean Machine, o Donald Duck. Pregunta los lunes por Javier a la hora de comer.
Tlf. (93) 7570329

■ Vendo el excelente Super Street Fighter II de Mega Drive por 9.000 pesetas, o lo cambio por alguno de los siguientes juegos de Super Nintendo: Fatal Fury II o Special, Art of Fighting, o Young Merlin.
Tlf. (91) 6181213

■ Cambio 60 tebeos de Mortadelo y Filemón con sus aventuras, todos muy interesantes, por juegos de Super Nintendo, o accesorios. Alfonso.
Tlf. (987) 249845

■ Cambio los siguientes juegos de NES: Macross, Hogan's Alley, Duck Hunt y Wild Gunman. Llama o escribe a:
Sara Rafael Fernandez
C./ Corregidor Diego de Valdemoro 19, 8ºE
28030 Madrid
Tlf. (91) 4305578

■ Vendo el excelente cartucho de Super Nintendo "Cool Spot" por 5.500 pesetas, o lo cambio por alguno juego de la siguiente lista: Final Fight 2, Rival Turf, Knights of the Round, Legend, Fun'n Games, Barkley Shut Up and Jam!, Super Mario Kart, o Mortal Kombat 2. Si eres de Aranjuez o Madrid escribe o llama a:
Jose A. Arenas Caballero
C./ Florida 71, 3ºA
28300 Aranjuez (Madrid)
Tlf. (91) 8914525

■ Cambio el juego de Game Gear Ariel the Mermaid por el Jungle Book o World Cup USA '94. También cambio el Tiny Toon de Game Boy por Super Mario Land 2, Wario Land, Tetris 2, Nigel Mansell, o Mega Man III. Sino queréis cambiar, os los puedo vender, junto a una lupa de Game Boy. Si eres de Madrid pregunta por Luis (hijo).
Tlf. (91) 5333313

■ Vendo una consola Super Nintendo, con un pad y los siguientes juegos: Super Mario World, Super Star Wars, Super Mario All Stars. Todo ello en perfecto estado, por sólo 25.000 pesetas. Sino, lo cambio por una Mega Drive con dos pads y ocho juegos mínimo. Pregunta por Toñi.
Tlf. (959) 372069

■ Vendo o cambio para Super Nintendo los siguientes juegos: Tiny Toons, King of Monsters, Joe & Mac Caveman Ninja, Super Star Wars, y Teenage Mutant Ninja Turtles IV: Turtles in Time. Cada uno por 5.000 pesetas cada uno. También cambio Final Fight 2, Soulblazer o The 7th Saga, por el Secret of Mana, o los vendo por 10.000 pesetas. Llama a Jordi rápidamente.
Tlf. (93) 8212738

■ Vendo el cartucho Lemmings de Super Nintendo con caja e instrucciones por 3.500 pesetas. Pregunta por Andrés (hijo).
Tlf. (91) 8581300

■ Vendo consola Nes con dos mandos y los juegos Silent Service y The legend of Prince Valiant. Sólo 6.500 pesetas. También la puedo cambiar por una Game Gear o una Game Boy, a ser posible con un juego y que todo se encuentre en buen estado.
Tlf. (971) 419624

■ ¡Hola! Cambio Eternal Champions, más el manual de pistas en inglés, por el Dragon Ball Z o por el Virtual Racing de Mega Drive. También vendo un mando de control. Pregunta por la tarde por Manuel.
Tlf. (981) 862889

■ Vendo Battletoads in Battlemaniacs de Super Nintendo por 5.500 pesetas, o lo cambio por Skyblazer, Dragon Ball Z 2, Street Fighetr II Turbo o Super Mario World. También vendo un Footpedal (accesorio ideal para los simuladores de vuelo, y los juegos de coches) por 3.500 pesetas.
Tlf. (91) 6181213

■ Cambio consola Nes con dos mandos, la pistola, y los juegos Blaster Master, Terminator 2, Tom y Jerry, y Robocop 2, todo por una Mega Drive o Super Nintendo con algún juego; o lo vendo por 13.000 pesetas. Llama al siguiente teléfono para negociar.
Tlf. (922) 720659

■ Compro juegos y accesorios de Super Nintendo. Pago bién.
Jorge Sanchez García
C./ Padre Ignacio 6
07811 Odema (Barcelona)

■ Nuevo club "El despegue consolero". Consigue tu carnet de socio enviandonos una carta con tus datos personales, y en menos de un mes pertenecerás a nuestro club, donde además recibirás un regalo sorpresa. Tenemos trucos para todas las consolas de la familia Nintendo.
Escribe a:
C./ Fernando el Católico 18, 9ºB
12005 Castellón

■ Vendo consola Nes con tres juegos (Super Mario Bros. 3, Castlevania 2 y Rainbow Islands). Todo en perfecto estado con caja e instrucciones por sólo 14.000 pesetas. Llamad tardes y noches y preguntad por Ana. Urgente.
Tlf. (93) 7716249

■ Cambio tres máquinas Hand-held (Fórmula 1, Soccer y Barcos) por cromos o posters de Dragon Ball o Dragon Ball Z. También vendo una consola Atari 2600. Llama o escribe.
Elias Correas Casillas
C./ Silvela 8
10392 El Gordo (Cáceres)
Tlf. (927) 577429

■ Vendo consola de videojuegos Super nintendo 16 bits con tres juegos (Tiny Toons, Street Fighter II y Super Adventure Island), más un pad y passwords del Tiny. Todo por 30.000 pesetas. También compro el Sonic 2 de Game Gear por mil pelas.
Tlf. (91) 4744442

■ Vendo Super Nintendo con Street Fighter II, F-Zero y Super Mario World por 20.000 pesetas. Vendo Mega Drive y Mega CD con dos mandos, Sonic 1 y 2, Thunder Force IV, Silpheed, Time Gal, Thunderhawk, Sewerk Shark,... etc. por 65.000 pesetas.
Tlf. (91) 6467402

■ Vendo consola Nes con dos mandos y los juegos: Solstice, The Legend of Zelda, Ghostbusters 2, Days of Thunder, Star Wars y el Pac-Man. Todo 16.000 pesetas, o lo cambio por una Game Boy con el The Legend of Zelda: Links awakening Pregunta por Hugo si eres de Mallorca
Tlf. (971) 286149

■ ¡Super oferta! Vendo una Master System II, en perfecto estado, con los siguientes juegos: Sonic, Batman Returns, Mortal Kombat, Chuck Rock, Ninja Gaiden y Global Gladiator. Todo por 10.000 pesetas. También lo cambio por una Mega Drive que incluya algún cartucho. Pregunta por Néstor de cinco a nueve de la tarde si eres de Las Palmas de Gran Canaria.
Tlf. (928) 201855

■ Me gustaría vender o cambiar los siguientes juegos de Nes y Game Boy: Sector Z, 1.500 pesetas; Hammerin Harry, 2.000 pesetas; Capitán Planeta, 1.500 pesetas; Soccer, 500 pesetas. Me interesan Power Blade, Adventure Island, The Flintstones, Dragon Boy, y Wario Land. Llama de 12 a 15 horas y pregunta por Ricardo; también puedes escribirme si lo prefieres.
Pz. Labrador 13
Otos (Valencia)
Tlf. (96) 2356019

■ Vendo los siguientes juegos de la consola Nes: Punch Out, 3.000 pesetas; Super Mario Bros, 2.000 pesetas; World Champ, 4.000 pesetas; Double Dragon II, 4.000 pesetas; Skate Boy, 2.500 pesetas; y Pro Wrestling por 3.000 pesetas. También los cambio por otros juegos que me ofrezcáis. Preguntad por Isaac.
Tlf. (93) 4571957

URBAN STRIKE

MEGA DRIVE

Todos y cada uno de los passwords, para que pilotar un helicóptero por la ciudad no sea tan difícil como parece.





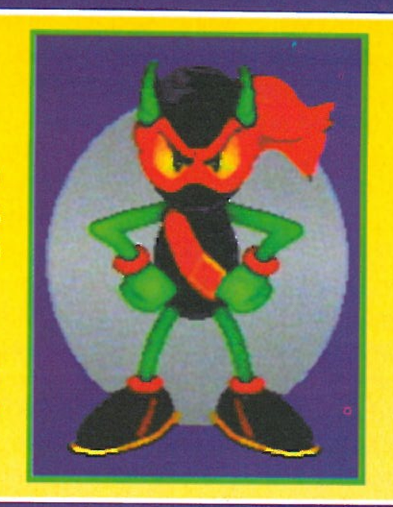
HAWAI: YZ9NHLWVNBF
OILREF: C96TZ9LMK9T
MAIN RIG: ZNHLGBR4NBF
MEXICO: 9BWDR6MJYNM
SAN FRANCISCO: NDR63P7VZLT
ALCATRAZ: H63PMJT4SYL
NEW YORK: LPMJ7VSXFZR

ZOOL

MEGA DRIVE

Si todavía tus nervios siguen vivos, y quieres ponerlos más a prueba, disfruta a tope con este truco que te ofrece energía extra:

Mantén apretado Start, y pulsa B, A, derecha, derecha, A, C, arriba, abajo, A.

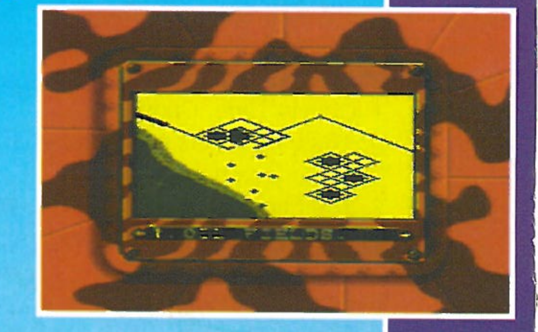


DESERT STRIKE

GAME BOY

Para un piloto experimentado como tu, este juego no representa mayor problema, pero por si alguna de las fases se te resiste, aquí tienes estos passwords:

FASE 1: YLKYTC
FASE 2: FJHGGL
FASE 3: GBXHDZ





STUNT RACE FX
■ SUPER NINTENDO





Para los mejores pilotos, que buscan nuevas sensaciones en tres dimensiones, aquí tenemos la selección de los trucos más sobresalientes de este excelente juego:

■ **NUEVA PERSPECTIVA:** Además de las tres perspectivas de que disponemos en un principio, podemos añadir dificultad seleccionando una visión aérea, a la que se accede pulsando durante la carrera, L, R y Select a la vez.



■ **RADIO-CONTROL:** Si superamos todas las fases del Stunt Trax (no es necesario recoger todas las estrellas), al pulsar en el menú de selección de este modo hacia arriba, aparece la nueva opción, que nos permite acceder a un modo batalla con cuatro circuítos en los que debemos chocar contra tres vehículos, todo ello desde una vista cenital.

■ **MODO DOS JUGADORES:** Aunque en principio, lo más normal es que dos humanos se enfrenten entre sí, si dejamos sueltos los mandos, la consola tomará el control de uno o de ambos vehículos, entrando en una especie de demostración.



CODIGOS GAME GENIE

MORTAL KOMBAT
■ MEGA DRIVE

Con este código puedes jugar con tu personaje favorito, incluído Goro. Para ello, una vez metida la combinación, elige a Sub-Zero como luchador, y cambia de combatiente realizando el barrido lanzado: Bloqueo, detrás, patada alta + patada baja.

4WXA-AC32

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

■ CODIGO MAESTRO: **RZZB-66XE**

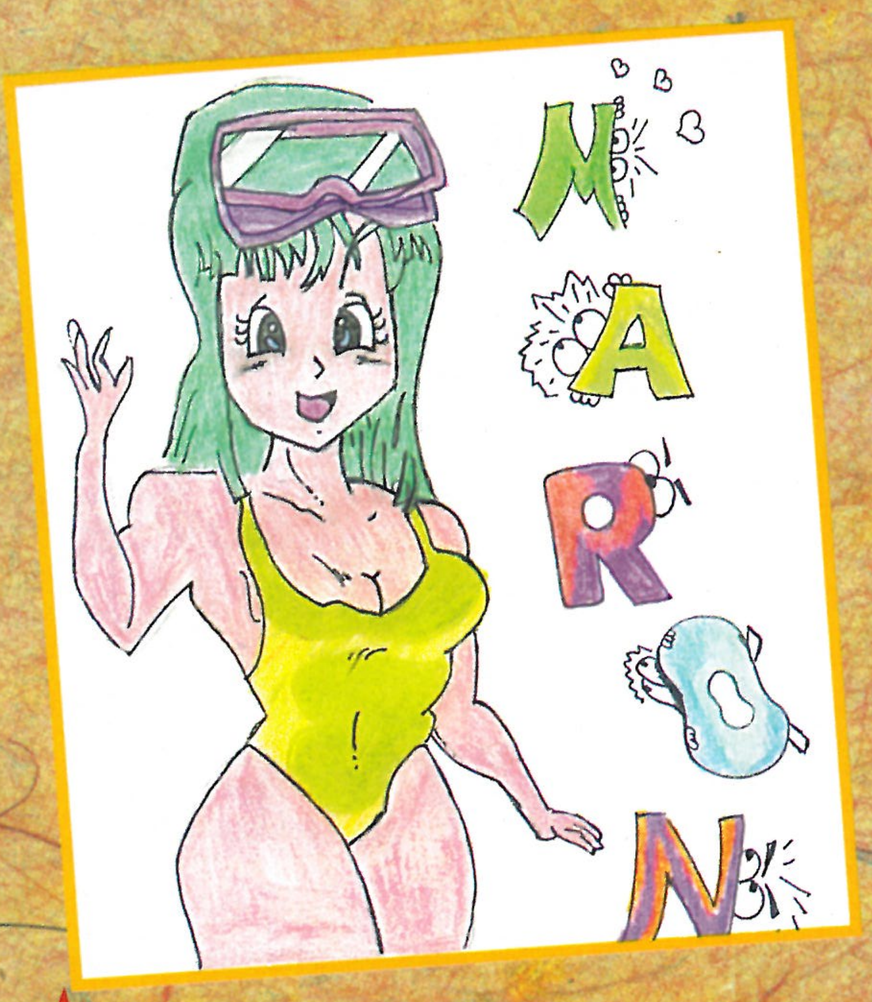
■ CADA GOL VALE POR CINCO: **GBVA-DYZY**

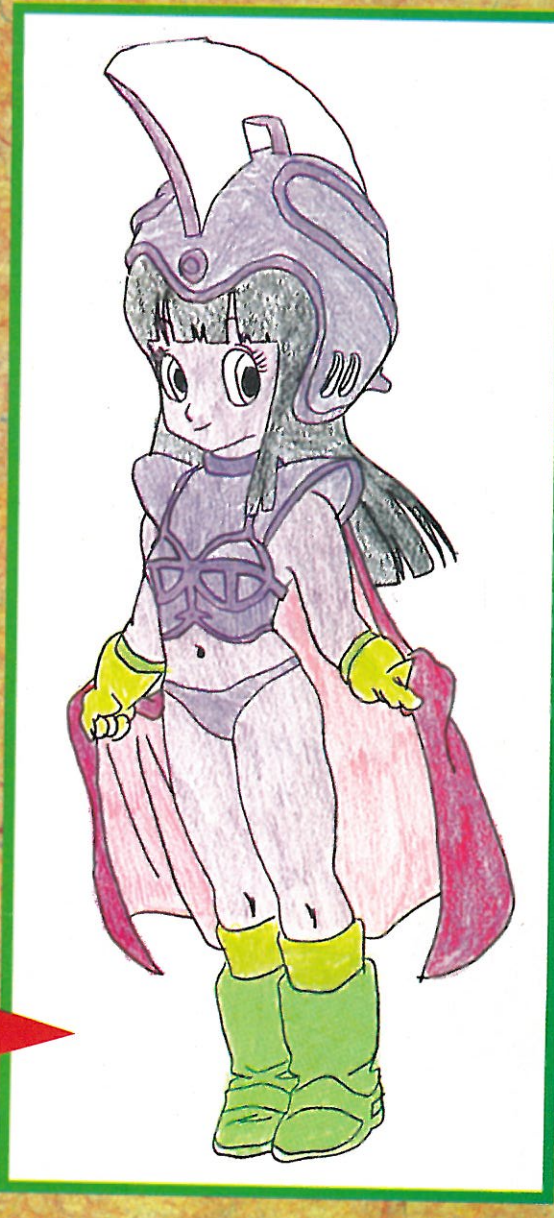
■ JUGADOR 1 EMPIEZA CON 16 PUNTOS: **PYNA-DAYJ**

A pesar de que la mayoría de vosotros ya estéis metidos de lleno en el curso escolar, siempre sacáis algún hueco en vuestro escaso tiempo libre para mandarnos alguno de esos fantásticos dibujos que os caracterizan. La verdad es que con unos artistas del lápiz y el papel como vosotros, vale la pena hacer una sección como esta. Gracias y seguid enviando vuestras pequeñas obras de arte.



Alejandro Guisado Benito, de Barcelona, nos manda una divertida historieta, protagonizada por Mario y su alter ego Wario. Felicidades pues eres un verdadero artista.





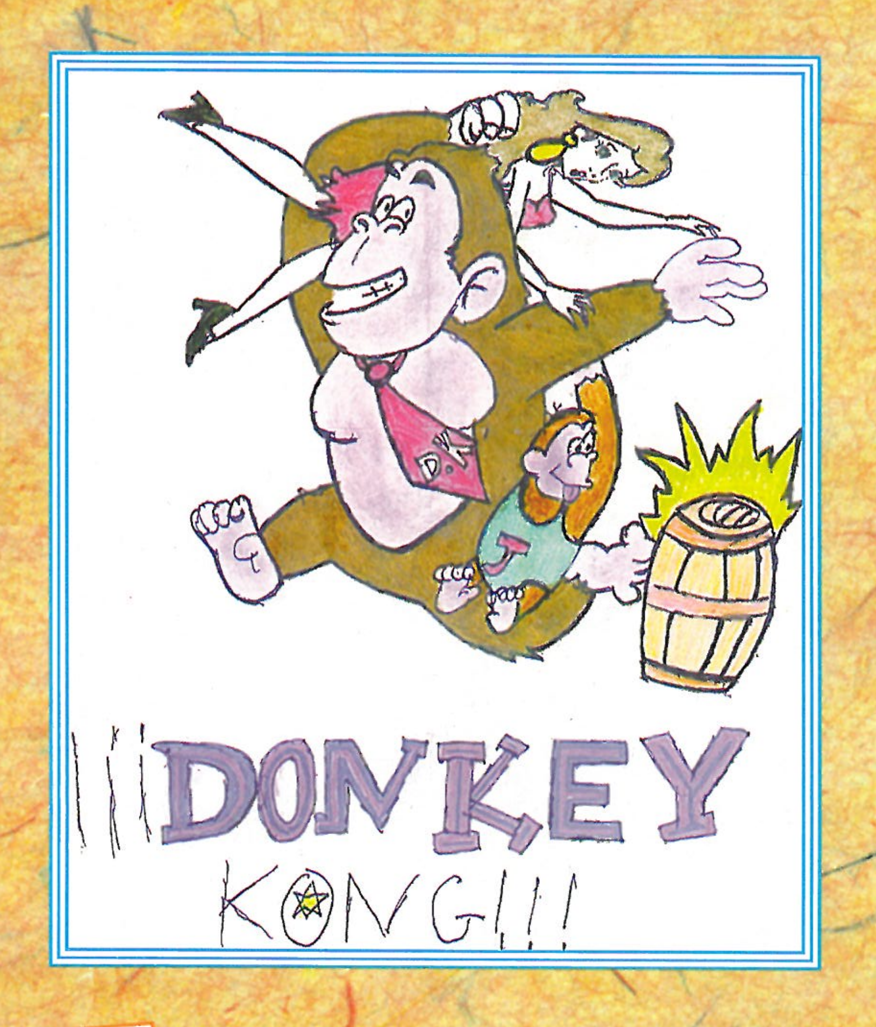
Cristina Miguel Riera, de Barcelona, nos demuestra con sus dos dibujos que también hay personajes femeninos en la serie Dragon Ball, que no pueden pasar desapercibidos.

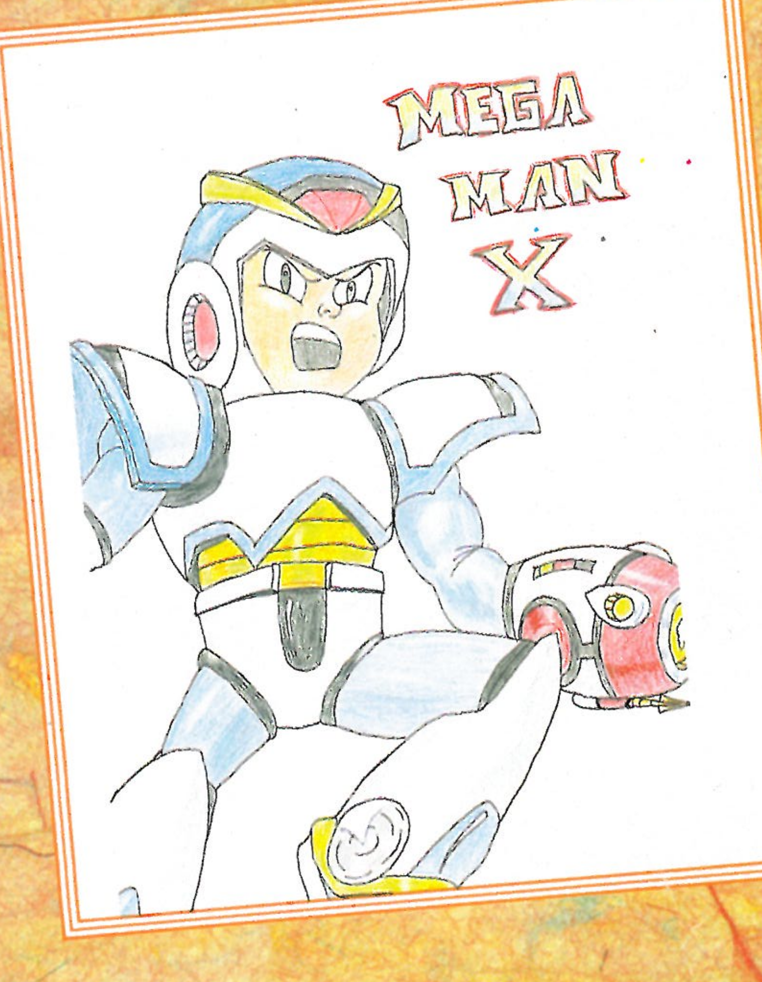


Dos dibujos bárbaros que nos llegan de mano de **Rafael Ruiz Moriche**, de Barcelona, nos demuestran que las mascotas de las dos compañías más fuertes en el campo del videojuego se enfrentan a cualquier peligro.



Dentro de poco va a llegar a nuestro país un fantástico juego que tiene como protagonista a este simpático simio, pero hasta entonces nos podemos conformar con este genial dibujo realizado por **RAMON MARQUEZ RUIZ**, de Mataró.





Mega Man X, el nuevo héroe de la casa Nintendo ha sido pillado "in fraganti", y plasmado en una instantánea sacada por **PATRICIA RAMIREZ MATUTE**, del Logroño.

Este mes os habéis superado, pero seguro que dentro de treinta días alzaréis mucho más, si cabe, el nivel de calidad hasta ahora alcanzado. Por si queréis participar en esta sección no tenéis más que mandar vuestro dibujo a:

LA TIERRA DE LAS CONSOLAS.
OK SUPER CONSOLAS.
Pza. Ecuador 2. 1º B 28016 MADRID

CID FCA!

Empezaron a jugar con Super Metroid en 1994.

PALOMA
GOMEZ
Nunca ha besado
a un chico.
Pero ha tenido
sensaciones
increíbles.

MARTA
GUTIERREZ
No se presentó
al examen
de Selectividad.
Pero sabe
lo que es bueno.

ALICIA
LOPEZ
Nunca ha sido invitada
a una fiesta.
Pero se lo ha pasado
como si hubiera ido.

AÑO 2050, TODAVIA ESTAN EN ELLO.

No pierdas ni un segundo. Empieza cuanto antes con Super Metroid, porque sus 24 Megas le convierten en el juego más largo editado hasta el momento para Super Nintendo. Aunque si lo prefieres, tienes una versión para tu portátil: Metroid II. Estás tardando mucho, deja de leer este anuncio y ponte manos a la obra.



Nintendo®
Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39 28046 MADRID

Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.